

JUEGO EADOR MASTERS OF THE BROKEN WORLD ¡GRATIS!
¡CONQUISTA UN UNIVERSO DE ROL, FANTASÍA Y ESTRATEGIA!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 274 MARZO
POR SÓLO 3,99 €

REPORTAJE
Pillars of Eternity II
¡YA HEMOS VIAJADO POR LAS ISLAS DE DEADFIRE!

ANTES QUE NADIE
Memories of Mars
¡SUPERVIVENCIA EXTREMA EN MARTE!



EL TALLER
Escenas de cine en PC
LAS CLAVES PARA DISEÑAR SECUENCIAS CINEMÁTICAS

REVIEW
Dragon Ball FighterZ
¡GOKU Y COMPAÑÍA DESATAN TODA SU FURIA!

Número 274
AÑO XXXIV
P.V.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00274

WARHAMMER VERMINTIDE II
¡La acción más brutal vuelve al PC!

PREVIEWS
FINAL FANTASY XV
CODE VEIN

REVIEWS
KINGDOM COME: DELIVERANCE
BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL
THE RED STRINGS CLUB

REPORTAJE
Juegos indie "made in Spain"
ASÍ SERÁN LOS NUEVOS TÍTULOS ESPAÑOLES PARA 2018

HARDWARE
AMD se lanza a conquistar el PC
DESCUBRE SUS NUEVOS PROCESADORES Y GPUS

PC EXTREMO


Francisco Delgado
Director

Es sabido que a los jugadores de PC no nos van las cosas sencillas. Nos gusta complicarnos la vida, desde siempre. Configuraciones personalizadas, revisiones de hardware y actualizaciones continuas de sistema y aplicaciones. Cosas así. Y eso que ya dejamos atrás cosas como la gestión de la memoria extendida, los drivers de lectores de CD. ¿Afortunadamente? Sí, afortunadamente. En muchos sentidos, los jugadores de PC somos "raros". Nos gusta ir hasta el límite, ya sea con los juegos, con el OC, con la personalización, para ganar unos fps más. Y también nos gustan los extremos, porque la máquina que nos apasiona nos permite irnos del realismo total –en RV; en un JDR como «Kingdom Come Deliverance», que es el juego del mes; en gráficos– a la nostalgia más absoluta con juego de estilo retro, proyectos indie minimalistas y diseños que resultan básicos hasta para una consola de 8 bit. Pero, ¿no es esa acaso la magia del PC? Un hardware magnífico que nos deja hacer lo que queramos. De todo esto hay este mes en Micromanía. Nos hemos jugado una beta del impresionante «Pillars of Eternity II» y hemos disfrutado del rol más clásico y retro. Hemos viajado a la Bohemia del s.XV con «Kingdom Come Deliverance» y vivido el realismo más extremo del género. Hemos reunido varios de los indies españoles más prometedores de 2018 y nos han encantado. Hemos probado el hardware gaming más avanzado. Hemos probado la acción más brutal de «Warhammer Vermintide II». Hemos, en pocas palabras, vuelto a disfrutar de nuestro maravilloso PC. Nuestro PC extremo. Porque es una máquina alucinante que nos lo permite todo. Y seguiremos haciéndolo. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

FIRMAS DEL MES


Juan Antonio Pascual
AMD amenaza, de nuevo, la posición de liderazgo de Intel con sus anuncios de nuevas tecnologías, procesadores y gráficas en 2018. Descubre lo que nos espera este año de la mano del experto. **Pág. 62**


Samuel Viñolo
Animador y diseñador gráfico con amplia experiencia internacional, el experto de U-tad cuenta las claves para diseñar y crear secuencias cinemáticas capaces de potenciar y mejorar la narrativa de un juego. **Pág. 52**


Óscar Díaz
¿Están las ediciones físicas de los juegos a punto de desaparecer? Estudios y compañías parecen limitar al máximo el formato y el futuro parece exclusivamente digital. Estas son algunas reflexiones. **Pág. 14**



STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing
BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
3/2018
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

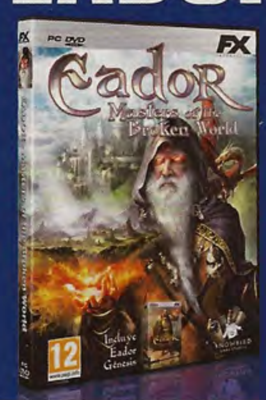


micromanía te regala



EADOR MASTERS OF THE BROKEN WORLD









74 **¡FANTASÍA, ROL Y ESTRATEGIA PARA TU PC!**
Vive una aventura increíble como un dios inmortal, luchando por el control de un mundo fragmentado flotando en el espacio.

94 **MEMORIES OF MARS**
Un desafío de supervivencia multijugador en el planeta rojo, en un juego de ciencia ficción que te dejará pasmado por su realismo.



52 **SECUENCIAS CINEMÁTICAS**
Descubre las claves para crear una perfecta secuencia cinemática, que se integre en la narrativa y trama de un juego.



34 **FINAL FANTASY XV WINDOWS**
Por fin llega la versión para PC de «Final Fantasy XV», con todo el contenido extra desarrollado hasta la fecha y una calidad técnica increíble.



40 **PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE**
Vuelve el rol clásico de la mano de Obsidian, en un juego que continúa la historia original.

ÍNDICE POR JUEGOS

SPACE JUNKIES

¡A tiros en gravedad cero!

■ ACCIÓN MULTIJUGADOR R.V. ■ PRIMAVERA 2018 ■ UBISOFT

Las posibilidades que la Realidad Virtual está abriendo a géneros bien conocidos, como la acción multijugador, quiere llegar a niveles inexplorados en «Space Junkies». El nuevo juego de Ubisoft toma las bases del género y las lleva a un entorno ingrávido, con combates entre "cowboys espaciales", donde no existe arriba ni abajo. Las arenas de combate adquieren en la RV una nueva dimensión -literalmente- y cosas a las que estamos acostumbrados en otros juegos aquí serán realmente distintas. Un reinicio del género en el que hasta los más expertos tendrán que aprender a jugar, entrando en un nuevo mundo de acción.



ES HORA DE REPONER FUERZAS... ¡PARA NO MORIR! Como en cualquier "shooter" multijugador, habrá power ups y botiquines... ¡Solo que estos flotan!



¡ENTRA EN LA ARENA ORBITAL! Los combates en el juego se dan en arenas de 360º en las que podemos desplazarnos en cualquier dirección y sentido.





¡LA ACCIÓN LLEGA AL ESPACIO! «Space Junkies» quiere ser un "shooter" multijugador como no hay otro: acción en gravedad cero, desplazamiento en todas las dimensiones espaciales y acción inédita.



¡LA INTERACCIÓN CON TU EQUIPO NUNCA HA SIDO IGUAL! Comunicarse con el resto de jugadores de tu equipo y compartir arsenal y objetos dejándolos flotar es una sensación única.

¡DISPARA DELANTE Y DETRÁS SIMULTÁNEAMENTE! La concepción total del entorno de 360º ofrece en «Space Junkies» posibilidades inéditas en otro juego de acción multijugador. Puedes coger un arma en cada mano y disparar a la vez en sentidos opuestos a objetivos que estén en extremos también opuestos. ¡Increíble!

CUANDO EL JUEGO SE NOS CRUZA

El sentido no importa cuando nos referimos a juegos que se cruzan entre plataformas, que nos permiten jugar entre PC, consola, móvil o lo que venga, sin pagar más ni notar qué máquina usan otros. Hay títulos diseñados para hacernos la experiencia transparente. ¿Será lo habitual en los tiempos de la nube y las consolas que no saben de generaciones?



Tras jugar a la versión alfa cerrada de «Sea of Thieves», hay algo que nos ha sorprendido, días después de dedicarle horas, porque no se notaba. No sabíamos si jugábamos con usuarios de consola o PC en la misma partida. Así es el nivel de integración que ha conseguido Rare con su nuevo título. Una aventura de piratas en la que prima hacer amistades o perderlas por la codicia. La base es tan sólida como la nube de Microsoft, Azure, que parece llevarse buena parte del éxito de esta experiencia 100% online, que llega con precio completo a consolas y ordenadores. Eso sí, al adquirirlo online o dar de alta el código correspondiente, podremos jugar en la plataforma que queramos, Xbox One y Windows 10 PC, a nuestra elección, con el mismo perfil, personajes y aventuras.

Según Craig Duncan, capitán de «Sea of Thieves» en Rare, "se ha dedicado un gran esfuerzo al aspecto multiplataforma y al juego cruzado". Con un equipo que ha tenido acceso a una amplia selección de ordenadores y todas las versiones de Xbox One. Desde máquinas de entrada, incluidos portátiles o un Microsoft Surface, hasta Xbox One X. Una vez en juego, no parece que haya forma de notar la inferioridad de una plataforma frente a otra, salvo en el aspecto visual.

Aprender de los errores

El juego cruzado y la posibilidad de continuar la partida entre plataformas no es nuevo. En realidad, no tenemos el juego en el PC, sino que está alojado en un lugar común, independiente de la plataforma.

«Shadowrun» es lo que suele mostrarse como el ejemplo para no seguir. Un título que levantó pasiones entre quien quería ver de nuevo su saga fetiche, pero que llegó de la forma menos apetecible con un juego de acción que mezclaba Windows Vista y Xbox 360. El resultado fueron partidas donde los jugadores de PC, con ratón y teclado, tenían una superioridad aplastante frente al mando de consola. Pero es un ejemplo del que se ha aprendido, ¿o no?

EL JUEGO CRUZADO DE «SEA OF THIEVES» entre usuarios de Xbox One y Windows 10 es el más transparente que hemos probado en juegos de primera persona.

24 JUEGOS DE LA TIENDA DE WINDOWS 10

ya permiten el juego cruzado con las consolas Xbox One, mientras otros 34 lo ofrecen entre PlayStation 4 y juegos comprados en la tienda de Steam.

XBOX GAME PASS

En PC tenemos muchos servicios de suscripción mensual. Desde los de juegos por streaming hasta un "Humble Bundle" que nos da verdaderas joyas cada mes, aunque tengan su tiempo ya en las tiendas. Pero hay más, porque EA Origin también ofrece su catálogo por un precio moderado. Como vemos, no hace falta tener conexión permanente para jugar a una amplia gama de juegos. Pero lo que ofrece Microsoft con su Xbox Game Pass es cuanto menos esperanzador. Por el catálogo, que promete más de 400 juegos para este año. Pero, claro, con un pero, porque si no tenemos su consola quizá no sea apetecible. No desde el lado del PC... ¿Cómo que no? Si miramos el precio, menos de 10€ al mes y las ofertas que lo colocan más cerca de los seis euros al comprar varios meses, la cosa cambia. Pero más aún si nos centramos en un dato concreto. Títulos como «Sea of Thieves», «State of Decay 2», «Crackdown 3» o el próximo «Forza Horizon» estarán disponibles con Xbox Game Pass. No solo para consola, sino en nuestros flamantes PC, gracias a la compra cruzada y universal, que nos permite tener una colección común en consola y PC. De momento, eso sí, solo para los juegos de Microsoft. Haz cuentas, si «Sea of Thieves» sale por más de 60€ y por menos de 10€ tienes un mes para jugarlo, quizá te compense esta especie de Netflix de los videojuegos.



En estos momentos, tenemos un gran éxito delante, el de «Fortnite». En este título se puede jugar entre usuarios de PlayStation 4 y Windows sin que haya distinciones. Funciona la comunicación por voz y a nivel visual no hay grandes diferencias. Sin embargo, sí se nota la velocidad con que responde el ratón y la facilidad para apuntar con precisión. Aspectos que las ayudas en consola no consiguen paliar. Mientras, Xbox One solo permite jugar a «Fortnite» con usuarios de Xbox Live. No sabemos si porque aprendieron la lección de «Shadowrun» o por asuntos de licencias.

Uno de los escollos para tener estos juegos "universales" es el celo de las compañías. La gran base de datos de jugadores que corresponden a Xbox Live, PlayStation Network o Steam es de un valor incalculable, de ahí que Sony no esté por la labor de compartirla con Microsoft. En la realidad, es un contratiempo a la hora de encontrar jugadores. Pues a mayor número tardaremos menos y veremos más posibilidades de dar con un desafío de altura.



DISPONIBLE PARA ORDENADORES, CONSOLAS Y DISPOSITIVOS MÓVILES. «Minecraft» es un buen ejemplo de título casi universal.

Con el PC, parece que no hay tantas trabas para los fabricantes de consolas. La ingente cantidad de jugadores disponibles es de lo más apetitosa aunque, a cambio, los jugadores de consola se enfrentan a posibles tramposos. Millones. Digamos que cada compañía debe valorar si es más importante la seguridad o las ventajas del juego cruzado.

Retos y ventajas

El reto de unir plataformas es técnico y empresarial, pero queda demostrado que se puede. Las decisiones de las compañías parecen guiadas por el interés económico. Salvo en casos curiosos, como el de Mercury Steam y su «Raiders of the broken planet».

En cuanto a los precios, la compra cruzada nos ha dado algunos sustos. No tanto para usuarios de consolas, acostumbrados a pagar unos 70€ por juego, pero sí para quienes vivimos dentro de nuestros PC y, aunque solo juguemos en estos, nos cobren como si compráramos dos juegos en uno.

WINDOWS 10 Y STEAM

Hay poco que decir sobre este tema, salvo que se empieza a ver como un problema. El caso de los juegos que aparecen en Windows 10 y Steam, como versiones diferentes de un mismo título. No porque se juegue de forma distinta, sino por problemas. Unos que afectan, sobre todo, a la versión de la tienda de Microsoft. Como que el número de jugadores es menor en su plataforma, frente a Steam. Con lo que a la hora de buscar partidas online y jugadores puede ser todo un calvario. Sin embargo, en la plataforma de Valve hay tantos usuarios que este problema no es tan grave. La situación nos lleva a tener servidores independientes y listas de amigos diferentes, con lo que no nos veremos entre Steam y Xbox Live con el mismo PC. Solo un par de títulos, «Killer Instinct» y «Pinball FX 3» parecen haber avanzado por el juego universal entre plataformas. Pero es solo un tímido primer paso, frente a lo que todos desearíamos. Que en lugar de aislar a los jugadores por la tienda en que compran, todos tuvieran acceso entre sí.



UN BUEN EJEMPLO DE JUEGO CRUZADO ES «KILLER INSTINCT», gracias a que su control por teclado, mando o cualquier otro es de lo más equitativo entre plataformas.

FINAL FANTASY XV EN EDICIÓN COMPLETA

La mejor versión de «Final Fantasy XV» es la que llega a Windows 10. Así lo han anunciado desde hace semanas en Square Enix y no vamos a llevar la contraria. Porque no solo disfrutaremos de más resolución en las texturas o efectos que ninguna consola ofrece. También se han incluido contenidos que se adquieren por separado en otras ediciones. Es todo un reclamo tras los meses pasados desde que se anunciara y, mucho más, tras el lanzamiento en consolas. Pero hay algo más. También se puede jugar a este título en Xbox One y PC. Pero es necesario adquirir la versión digital o comprarlo primero para Windows, por eso de que las ediciones en Blu-ray para consola no incluyen la copia online. Parece otra forma de fomentar que nos olvidemos de los discos y seamos 100% digitales.



ES ALGO QUE NO NOS ESPERÁBAMOS, pero en Square Enix han optado por la compra y juego cruzado entre Xbox One y Windows 10.

NOVEDADES DE MARZO

¡El final del invierno será muy caliente!

Parece que este mes sabremos todos qué es «Agony», cómo se juega y por qué nos ha llamado tanto la atención desde que vimos sus primeras imágenes. Pero dejemos esto a un lado, porque hay muchos títulos por llegar en marzo de 2018. Nombres muy notables, con la edición más completa de «Final Fantasy XV», diseñada para Windows 10 o ediciones en caja que también lo traen todo. Pero con decenas de juegos por salir, no se nos tienen que pasar pesos pesados. «Sea of thieves» es uno de ellos, «Ni N o Kuni II» puede que también te llame la atención y, para cerrar, ¿qué tal «Far Cry 5»?

MARZO 2018: LANZAMIENTOS



Battlezone: Combat Commander es un recuerdo para muchos, que crecieron con sus polígonos minimalistas.



Final Fantasy XV Edición Windows es la versión definitiva del juego de Square Enix.



Life is Strange: Before the Storm Limited Edition sale en formato físico e incluye una cinta de casete.



Pure Farming 2018 es tan educativo como adictivo, con una visión del mundo agrario muy moderna.



The Long Beach tiene violencia y gráficos llenos de píxeles. También una ambientación increíble.



Surviving Mars sale de entre los juegos indie para darnos una lección de supervivencia marciana.



Sea of Thieves es el regreso de RARE a la primera línea, con aventuras de piratas imprescindibles.



Attack on Titan 2 sigue la lucha entre los humanos y los gigantes que pueden acabar con la civilización.



Ni No Kuni 2: El Renacer de un Reino se estrena en PC con el mundo basado en la imaginación de Miyazaki.



MX vs ATV All Out nos quiere hacer saltar y correr a toda velocidad en sus distintas modalidades.



Far Cry 5 tampoco se quiere perder la fiesta campestre en la que vamos a saber qué se cuece en la América profunda.



Agony es todo misterio. Puede que ni llegue el día esperado. Pero su siniestro tráiler era... ¡espeluznante!

EVENTOS A SEGUIR



Mobile World Congress, 26 de febrero 2018 en Barcelona. Si quieres un móvil nuevo u otro dispositivo electrónico, mira aquí. *mobileworldcongress.com*



Intel Extreme Masters, 2 a 4 de marzo 2018, Katowice. Con lo mejor de «CS:GO», que se da cita en Polonia, para ver quién arrasa. *intelextrememasters.com*

EGLX, 9 y 11 de marzo 2018 en Toronto. Canadá se convierte en el epicentro de los juegos, con este evento lleno de títulos nuevos y míticos. *eglx.ca/cec5*



GDC 2018, 19 de marzo 2018 en San Francisco. Para enterarnos de cómo serán los juegos en los meses y años próximos. *gdconf.com*

PRÓXIMAMENTE...

2º TRIMESTRE DE 2018

EXTINCTION
■ **10 de abril** ■ **Iron Galaxy Studios**
La extinción de la humanidad por fin tiene fecha en el juego de Iron Galaxy y por fin veremos a qué mal supremo se enfrentan los hombres.

SALÓN DEL CÓMIC
■ **12 a 15 de abril** ■ **Barcelona**
El 36º Salón Internacional del Cómic de Barcelona albergará todo el ambiente habitual en los Palacios 2, 4, 5 y Plaza Univers de Fira Barcelona Montjuïc.

NORDIC GAME JAM CONFERENCE
■ **13 de abril** ■ **Copenhague**
Los desarrolladores nórdicos y muchos invitados llegarán a Dinamarca para intercambiar conocimientos sobre cómo crear videojuegos.

INTEL EXTREME MASTERS SYDNEY
■ **4 a 6 de mayo** ■ **Australia**
CS:GO pasa a tener protagonismo muy lejos de aquí, con un campeonato que lleva la iniciativa de Intel y ESL al otro lado del mundo.

BITSUMMIT
■ **12 de mayo** ■ **Kyoto**
El mayor evento de la escena indie que tiene lugar en Japóndará mucho que hablar, con propuestas arriesgadas y novedosas, que ojalá lleguen aquí.

DARK SOULS REMASTERED
■ **25 de mayo** ■ **Acción** ■ **Bandai Namco**
■ **Xbox One, PS4, Switch y PC**
No hay día que no nos acordemos de lo mal que lo pasamos y de lo mucho que lo echamos de menos.

TAMBIÉN EN 2018 Y MÁS...

E3 2018
■ **12-14 de junio** ■ **Los Ángeles**
Ya se anuncia que éste será diferente, al menos por parte de Microsoft. Pero confiamos en que así sea, con más juegos, hardware y espectáculo.

SIGGRAPH 2018
■ **12 de agosto** ■ **Vancouver**
Este es el sitio donde estar si la tecnología visual, sonora y el espectáculo te llaman lo más mínimo. Aunque pille lejos.

GAMESCOM
■ **21 a 25 de agosto** ■ **Colonia**
Lo que se vea en el E3 y mucho más estará en Gamescom. La cita de los videojuegos y el entretenimiento se hace fuerte en Alemania.


msi
intel
CORE i7
inside
17,7MM
GS63VR Stealth Pro
EL PORTÁTIL MÁS FINO Y LIGERO
CON ELEVADO RENDIMIENTO PARA DOMINAR TUS BATALLAS
EQUIPADO CON LA ÚLTIMA
7th GEN. DE PROCESADORES INTEL® CORE™ i7 &
GRÁFICOS GEFORCE® GTX SERIE 10
WINDOWS 10 HOME	GEFORCE® GTX 1070 / GTX 1060/ GTX 1050/ GTX 1050 Ti
17.7MM GROSOR / 1.9KG PESO	VR READY	ESS SABRE HiFi	Hi-RES AUDIO
NAHIMIC VR	120HZ / 5MS GAMING DISPLAY (GS73VR optional)	CHASIS DE ALEACIÓN MAGNESIO
COOLER BOOST TRINITY	DDR4-2400	NVMe M.2 PCIe SSD
TECLADO RETROILUMINADO STEELSERIES	KILLER DOUBLESHOT PRO
DÓNDE COMPRAR
ES.MSI.COM
PC COMPONENTES
COOLMOD.com
REDCOMPUTER
SOLUCIONES INFORMÁTICAS

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



EPISODIO PILOTO DE THE WITCHER

La serie de televisión basada en la obra de Andrezj Sapkowski está en marcha y Netflix ya tiene el argumento terminado para su episodio piloto.
netflix.com

MINECRAFT DE RÉCORD

En enero, parece que «Minecraft» volvió a superar otra de sus marcas. Dejó atrás los 74 millones de jugadores y el número crece cada mes.
minecraft.net

TEMPLADO



ANTHEM EN 2019

Aunque parezca mucho tiempo, en BioWare afirman que su juego no se retrasa, sino que el año próximo estaba en los planes y que «Battlefield» en 2018 es el motivo.
ea.com/games/anthem

SILENT HILLS P.T.

SmoggyChips es el modder que ha recreado la demo del cancelado «Silent Hills» en que trabajaban Guillermo del Toro y Hideo Kojima.
gamejolt.com/games/Corridors/299612

FRÍO



NIER SIN ACTUALIZAR

En 10 meses, «NieR: Automata» no ha recibido ni un parche en su versión PC.
niergame.com

DENUVO EN VENTA

La compañía anti pirateo Irdeto se ha hecho con la tecnología de DENUVO, para extenderse a otros mercados.
denuvo.com

EL PROFETA WARHOL SE QUEDÓ MUY CORTO

Todos hemos oído eso de Warhol de "en el futuro todo el mundo tendrá sus 15 minutos de fama"; ahora la tecnología crea (casi) famosos cada 15 segundos.



Paco Delgado
Director de Micromanía

En realidad, la frase de marras no tiene un "padre" claro. Algunos dicen que fue casi una profecía de Warhol hablando de cómo los medios de comunicación, sobre todo la TV –recordemos que hablamos de los años 60– harían que todo el mundo llegase a tener un reconocimiento global, en algún momento. Otros dicen que fue el fotógrafo Filkenstein. Ahora, con Youtube e Internet, la frase se asocia con la aldea global de McLuhan. El bueno de Marilyn Manson hablaba, por otra parte, de "15 minutes of shame" en su "I don't like the drugs" del Mechanical Animals de 1998.

El caso es que la tecnología actual ya ha superado cualquier predicción que el genial Warhol hubiera podido hacer –vamos, ni Nostradamus– y no es que cualquiera pueda ser ya famoso durante 15 minutos; entre influencers, youtubers, social media y demás fauna digital, la vertiginosa transformación de los medios y las herramientas de comunicación parece no tener fin. Y cuando crees que ya no se puede ir más allá, siempre surge algo nuevo. O, al menos, más refinado.

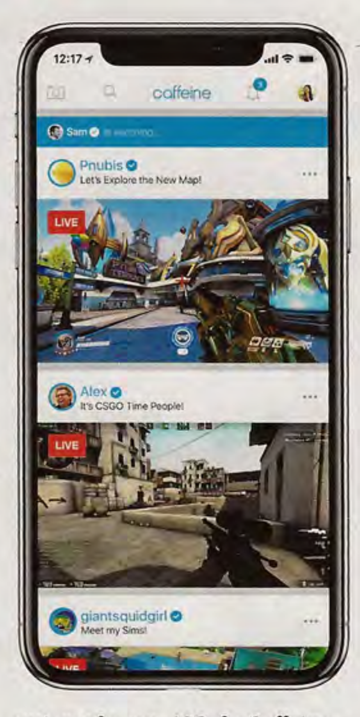
El mes pasado hablaba en estas páginas de cómo RobotCache quería cambiar las plataformas de distribución de contenido digital combinando tecnologías: blockchain, criptomonedas... Y ahora, le toca el turno a las emisiones en vivo –el broadcasting vaya, que ahora si no se usan términos anglosajones nadie te entiende–, con un nuevo actor que se une a nombres conocidos como Twitch, X Split, Youtube, etc. Apúntatelo, porque lo mismo acaba funcionando, y lo cierto es que parece prometedor: Caffeine.



Adictos al famoseo digital

Los creadores de Caffeine la definen como una "plataforma social de broadcasting de videojuegos y entretenimiento". Ahí es nada. Y como realmente esa definición no encierra nada diferente a lo que los nombres antes mencionados ya ofrecen, ¿cuál es la gran baza que maneja Caffeine para distanciarse de ellos y triunfar entre el gran público digital de hoy? Simplicidad. Esa palabra tan simple basta para que llame mi atención, porque si algo puede hacer que hasta los menos dotados –como un servidor– para tanto cambio digital a toda pastilla seamos capaces de convertirnos en protagonistas y "famosos de quince minutos" sin complicarnos la vida, me atrae. Pienso en mí mismo como un Homer Simpson cualquiera haciendo su página web del señor X o, en su caso, su plataforma de emisión digital, y solo quiero eso: sencillez.

No creo, en todo caso, que me vaya a convertir en influencer ni en un famoso digital, pero el proyecto es, cuando menos, atractivo. Viendo que detrás de Caffeine están Ben Keighran (Apple TV), Anna Sweet (ex Valve y Oculus) y gente de similar experiencia, que aseguran que con el software, una webcam cualquier y la app iOS de Caffeine –sí, el smartphone es una de las plataformas objetivo– es posible crear una interacción entre espectadores y emisores mucho más directa, sencilla y donde el componente social es el protagonista, no el contenido en sí, es muy posible que Caffeine consiga hacerse un hueco en esta jungla, cada vez más enmarañada y competitiva, del mundo del social media digital. Si, como decía Warhol, todos seremos famosos durante 15 minutos, Caffeine –*www.caffeine.tv*– intentará hacer que sea de forma interactiva y compartiendo esa fama con otros. En realidad, el animal social digital no es tan diferente del analógico. Solo más masivo.



"Caffeine quiere hacerse un hueco con simplicidad y haciendo del factor social el protagonista"





Tu casa, a un clic.

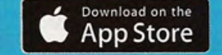






Cámara
Wi-Fi HD 180º
DCS-8100LH
PVP rec: 144€

180° WIDE EYE



Mini Cámara
Wi-Fi HD
DCS-8000LH
PVP rec: 79€

- Vigilancia remota desde móviles y tabletas
- app gratuita mydlink (iOS/Android)
- HD 720p, visión nocturna y Zoom 4X
- Alertas "push" por movimiento/sonido
- Grabación de fotos y vídeos en el móvil
- Instalación sencilla, no requiere ordenador

¡ESCANEA EL CÓDIGO Y PARTICIPA EN EL CONCURSO PARA GANAR UNA MINI CÁMARA DCS-8000LH!





Configuración Plug&Play
Desde la app y mediante Bluetooth



Alta Definición
Imagen 720p HD y Zoom táctil 4X



Visión Nocturna
LEDs infrarrojos para ver en la oscuridad



Acceso Remoto
Audio y vídeo en directo estés donde estés con la app gratuita mydlink, que ya supera los 4 millones de usuarios



Sensor Movimiento & Sonido
Con notificaciones emergentes al móvil



Graba tus recuerdos
Graba vídeo o imágenes directamente en el móvil con ambas cámaras y fácilmente desde la app



Montaje versátil
Gira el cabezal de la cámara para ajustar el encuadre según la posición de la base

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



BLIZZARD WORLD
Un mundo nuevo para asalto y escolta, 100 artículos nuevos, objetos cosméticos, iconos, gestos y más está ya disponible para «Overwatch» y todos sus personajes.
blizzard.com

TEMPLADO



COMPORTAMIENTO VIGILADO
Twitch y «Overwatch» vigilan el comportamiento de sus usuarios incluso cuando no están conectados o jugando. Redes sociales o Youtube son algunas de sus fuentes.
youtu.be/5P1Md792fF8

UN ARMA DE 61.000$
El récord por la compra y venta de armas en «CS:GO» han pasado de los 61.000$ en enero. Fue una Dragon Lore autografiada por el MVO Tyler "Skadoodle" Latham.
csgostash.com

MICROTRANSACCIONES Y EA
A pesar de las críticas recibidas por los pagos en «Star Wars Battlefront II», en EA creen que pueden hacer un buen sistema de microtransacciones para todos sus juegos.
ea.com

FRÍO



DUKE NUKEM EN CINES
La película de «Duke Nukem» puede llegar algún día. Sin embargo, la noticia sobre el protagonista tiene a John Cena en los titulares.
twitter.com/johncena

ADIÓS, PARAGON
El juego de Epic termina y sus servidores cierran. Mientras llegan las compensaciones a los compradores, se centran en «Fortnite».
epicgames.com

ADIÓS A LAS CAJAS... ¿PARA SIEMPRE?



Oscar Díaz
Redactor y editor en revistas, libros, webs, webmaster, consultor PPRR y productor audiovisual.

Cajas de material reciclado, con códigos para enseñar a la cámara o teclearlos. Así prometen ser las futuras versiones "físicas" de los juegos. ¿Es algo definitivo?

Me daba vueltas por la cabeza, pero hoy me han dado otro detalle. Un nuevo clavo para el ataúd de los juegos en formato físico. Se van como lo hicieron las cintas de casete o los vinilos. Aunque, precisamente, los últimos me dan cierta esperanza. Siempre quedará alguien con nostalgia, o ganas de llenar las estanterías.

El comentario de un responsable de producto ha sido otra confirmación. Lo físico no interesa tanto como queremos algunos y algunas. Aunque los distribuidores se esfuerzan por llenar de discos las estanterías y las tiendas online. Es una forma de mantener el negocio local. Las tiendas venden, los impuestos se pagan y el cliente vuelve. Ha sido así siempre y el modelo no tendría por qué morir.

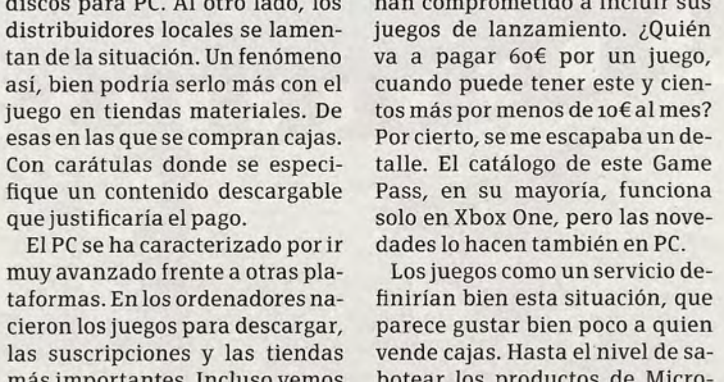


¿Es el fin?

Volvamos a lo que me han dicho, antes de que se acabe la página. Ha sido sobre «Fortnite» y su distribución en disco. Es más, la edición física no tendría por qué contener una oblea que meter en el PC. Con un código dentro de la caja a mí me valdría. También a muchos niños, cuyos tutores legales no creen en eso de pagar desde webs o mandos de consola. Aunque metan los datos de sus tarjetas en cualquier sitio. La situación es esta. Pero, con un juego gratuito y descargable como este, ¿qué puedes vender en una caja? Acceso a contenidos extra, de pago.

Vamos a saber qué pasó hace unas horas y de qué va todo esto. En Epic Games no quieren ediciones físicas de «Fortnite». Así de sencilla es la situación. Solo se centran en las descargas. Pasan del esfuerzo que supone componer los archivos y fabricar discos para PC. Al otro lado, los distribuidores locales se lamentan de la situación. Un fenómeno así, bien podría serlo más con el juego en tiendas materiales. De esas en las que se compran cajas. Con carátulas donde se especifique un contenido descargable que justificaría el pago.

El PC se ha caracterizado por ir muy avanzado frente a otras plataformas. En los ordenadores nacieron los juegos para descargar, las suscripciones y las tiendas más importantes. Incluso vemos plataformas prometedoras, con Xbox Game Pass como último añadido. Un servicio de suscripción con pago mensual y ofertas por períodos mayores. Es de Microsoft, obviamente. Pero sus juegos no se limitan a las consolas Xbox, como sugiere el título.



«Sea of thieves», «State of Decay 2» o «Crackdown 3» forman parte del programa Xbox Game Pass. Si pagamos un mes, nos permite jugar a cada uno de estos títulos, o a todos, porque en Microsoft se han comprometido a incluir sus juegos de lanzamiento. ¿Quién va a pagar 60€ por un juego, cuando puede tener este y cientos más por menos de 10€ al mes? Por cierto, se me escapaba un detalle. El catálogo de este Game Pass, en su mayoría, funciona solo en Xbox One, pero las novedades lo hacen también en PC.

Los juegos como un servicio definirían bien esta situación, que parece gustar bien poco a quien vende cajas. Hasta el nivel de sabotear los productos de Microsoft y dejar de vender sus consolas. Puede sonar a pataleta o un símbolo para mantener el negocio tradicional. Algo que hemos visto en otros sectores, pero ninguno como los videojuegos.

> **"En Epic Games no quieren ediciones físicas de «Fortnite». Es así de simple. Solo se centran en las descargas"**



LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"La trama de «Fable» daba pistas sobre una época complicada antes del juego" nos hace pensar que Molyneux piensa en otro juego en el pasado de Albión.



"La cámara sobre el hombro está bien" es la explicación de Hideki Kamiya respecto a su perspectiva en el género de supervivencia.



"Me siento como si me hubiese unido al ejército skaven" da una idea de la implicación de Jesper Kyd en la banda sonora de «Vermintide 2».



"Nada, que yo sepa" es el comentario que hace Gabe Newell ante los rumores de compra de Steam por parte de Microsoft... Otra vez.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿QUÉ... instrumento extraño se sacarán de la manga en RARE que nos quite más tiempo de buscar tesoros?

¿CUÁNDO... veremos unas gafas de Realidad Mixta que no nos parezcan incómodas y anticuadas?

¿POR QUÉ... es tan difícil hacer un control de Realidad Virtual que funcione, sea bonito y no se pierda?

¿CÓMO... van a defender los sistemas de Realidad Virtual móvil si no paran de consumir datos?

¿CUÁNTAS... veces más vamos a ver que un juego de consola recibe más esfuerzo que en PC?

¿HASTA CUÁNDO... vamos a ver el argumento de que 60fps y 4K es lo mejor que existe, según los consoleros?

¿VEREMOS... pronto el resurgir de id@xbox y desarrolladores españoles que lo aprovechan para sus juegos de PC?

¿CUÁNTOS... "Battle Royale" triunfarán en 2018 y cuántos caerán en el olvido antes del próximo invierno?



WARHAMMER VERMINTIDE II

¡La guerra contra el Mal continúa en tu PC!

Parecía que tras la batalla librada contra la horda Skaven nuestros héroes consiguieron detener el Fin de los Tiempos. ¡Qué error! Solo sirvió para azuzar más la furia de los hombres rata, que han encontrado en el Caos el aliado perfecto.

Los miembros cercenados se hallan desparramados por el campo de batalla, entre los rescoldos y las ruinas de casas y comercios. Los derruidos muros defensivos de la ciudad indican que nada ha sido capaz de resistir la furia Skaven. Pero, hasta para los feroces hombres rata, esto parece demasiado. Hay algo más. Y, por desgracia, la respuesta la hallará el grupo de cuatro héroes de forma terrible, cuando vean cómo las fuerzas del Caos aparecen sorpresivamente, cargando con toda su rabia y su destructiva ira. Es el momento de aguantar firmes la embestida y librar la batalla que puede detener el Fin de los Tiempos. Esto es Warhammer... ¡en toda su gloria!

¡Los héroes regresan!

Fatshark lleva algo más de dos años, tras el lanzamiento del impresionante «Vermintide. The End of Times», dando forma a una continuación que abunda en todo aquello que ya entusiasmó a los amantes de la acción multijugador: personajes brutales, héroes carismáticos, acción salvaje y una recreación impresionante del universo de fantasía de Warhammer, enfrentan-



La guerra del Fin de los Tiempos continúa en el universo Warhammer. Y los cinco héroes volverán a reunirse para combatir a las fuerzas del Mal, ahora reforzadas con la alianza de la horda Skaven con los ejércitos del Caos. ¡La batalla va a ser más brutal y divertida que nunca!

do a las fuerzas malignas de los Skaven frente a los héroes. Pero ahora, además, se une el Caos a la fiesta. La perfecta promesa de una intensa y aún más impresionante acción.

Como en el juego anterior de Fatshark, la acción en primera persona orientada al multijugador cooperativo es la esencia de «Vermintide II». El espíritu de homenaje al mítico «Left 4 Dead» sigue alimentando las bases de su diseño, con esos ataques de hordes furibundas que, cada pocos metros y surgiendo de los rincones más inesperados de los escenarios, tendremos que aguantar y anular, apoyándonos en nuestros compañeros de equipo, con cuatro integrantes elegidos entre los cinco héroes originales –Bardin, Kerillian, Víctor, Sienna y Markus– que regresan como única esperanza.

Aunque hay cinco héroes, como hemos comentado el equipo que podremos formar incluirá cua-

“La acción multijugador continúa, más brutal y salvaje, en el mundo de Warhammer”

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Fatshark
- **Fecha prevista:** Primavera 2018

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción en primera persona**, ambientado en el universo fantástico de Warhammer.
- El componente **multijugador cooperativo** será la esencia de la acción.
- Podremos **elegir entre los cinco héroes** que ya aparecían en el juego original, con tres profesiones cada uno.
- Manejaremos **armas de fuego y blancas**, y cada personaje tendrá habilidades únicas.
- Lucharemos contra **el Caos y los Skaven.**







El fuego Skaven será una de nuestras pesadillas. Cuando veamos a un enemigo portando uno de estos cañones, será el momento de evitar sus ráfagas a toda velocidad, si queremos sobrevivir a la batalla. ¡Huir no es deshonroso!

tro personajes. En todo caso, por si no jugaste el anterior «Vermintide», estos cinco héroes no se deben asociar claramente con clases diferentes. De hecho, todos ellos poseerán potencial defensivo y ofensivo de alto nivel, además de dos habilidades únicas –una activa y otra pasiva– que los situarán en rangos similares de poder. Es más bien un estilo de combate único por personajes, para ajustarse a nuestros gustos que, además, se potenciará gracias a que cada uno podrá adoptar tres "profesiones" distintas. En total, quince estilos únicos de combate según nos guste más o menos combatir con arma blanca –hachas, dagas, mazas, manguales, lanzas, picas, etc.–, de fuego –trabucos, pistolas, etc.– además de combinar granadas explosivas, incendiarias, etc. o apostar por la magia, con personajes como Sienna, capaz de lanzar poderosos hechizos de fuego.

Un mundo asolado

«Vermintide II» quiere ser un juego de acción pura, salvaje, brutal y donde la diversión prime sobre cualquier otro aspecto... salvo, quizá, el espectáculo visual, tan terrible como fascinante.

Pero, además, Fatshark quiere ofrecer una acción nás variada que en el juego original, ampliando las posibilidades más allá de la campaña. Existirá un sistema de misiones único –las hazañas heroicas–, que modi-

¡CON MAZAS, ESPADAS O PISTOLAS, LA ACCIÓN SERÁ BRUTAL E INMISERICORDE!



La acción siempre es en primera persona, pero las distintos habildades de combate de los cinco héroes permiten elegir estilos únicos, combinando armas de fuego, blancas y hasta la activación de un poder especial.



Algunas de las configuraciones de los héroes permitirán los ataques a a dos manos, aunque será mucho más habitual usar una única arma, lo que en ningún caso implicará una menor potencia de ataque o defensa.



ficarán la composición de los ejércitos enemigos, cambiarán el nivel de dificultad, las armas disponibles y tendrán objetivos concretos, más allá de avanzar y eliminar a todos los enemigos que se nos crucen. Estos, además, irán desde los simples soldados hasta los engendros, señores, diablos, etc. más poderosos.

El sistema de botín –con más y mayores recompensas– también ha sido mejorado y potenciado, para hacer más atractiva aún la aventura. ¿Estás listo para volver a Helmgart y enfrentarte a las fuerzas del Mal? La guerra promete ser sangrienta, espectacular y muy divertida. ¿Quién se va a resistir a algo así? **A.C.G.**

> "Los cinco héroes ofrecerán habilidades únicas y 15 profesiones"

¡LOS HÉROES TE ESPERAN PARA LA LUCHA!

Bardin Goreksson: La fuerza del enano Bardin es única entre los cinco héroes, ya actúe como Montaraz, usando su ballesta, Romehierros, armado de su martillo de guerra y su escudo, o Matador, con una feroz juego doble de hachas, capaces de rebanar a los Skaven como mantequilla.





Kerillian: La maestra de la agilidad puede usar su faceta de Sombra, haciendo del sigilo y las fintas su mejor baza, Acechadora –con el arco como arma principal– o Doncella, portando su tremenda y letal lanza para acabar con los enemigos sin que apenas se le acerquen.

Markus Kruber: Markus es un personaje ideal para aquellos que gustan de mirar a los ojos a sus enemigos. Como Caballero, Cazador –cambiando la espada por el trabuco– o Mercenario –donde las picas y hachas serán su herramienta–, el cuerpo a cuerpo es lo suyo. Y lo tuyo.





Sienna Fuegonasus: Como Desencadenada, Sienna combina el poder de los hechizos de fuego con su espada flamígera, pero si nos centramos solo en la magia, podremos escoger su vertiente de Piromántica o de Hechicera de Batalla, con las llamas como arma principal.

Victor Saltzpyre: Víctor puede actuar como Fanático, con su enorme mangual, Cazador de Brujas, usando su sable y sus pistolas, o Cazarrecompensas, con las armas de fuego como principal herramienta para combatir al feroz ejército del Caos. Uno de los más versátiles.



LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¿HACÍA FALTA?

Estoy buscando fuentes de alimentación para mi futuro PC y me he encontrado con ésta. Tiene luces LED que se activan con la voz. Y yo os pregunto, ¿de verdad es necesario? ■ HiddenS



Hemos investigado un poco y se trata de la fuente de alimentación Thermaltake iRGBPlus 1200W. En efecto, dispone de una app que se activa por voz para enviar una orden a la fuente, para que encienda las luces. Es una ligera excentricidad, es cierto, pero a muchos gamers les gusta poner luces LED en su PC, y no hace daño a nadie, así que si alguien quiere y puede pagar por ello... ¡A disfrutarlo!



¡QUÉ SEA BUENO!

Como estudiante de la carrera de Historia y futuro historiador (eso espero) para mí «Kingdom Come: Deliverance» es un sueño hecho realidad. Un juego de rol basado en la verdadera Edad Media, no en una fantasía con dragones o hechizos (que también me gustan, por cierto). Ahora cruzo los dedos para que sea bueno y sea un gran éxito de ventas. ¿Creéis que lo conseguirá? ■ Maquiavelo

Pues tendrás que leer nuestra review para averiguarlo, porque aún lo estamos probando. Lo cierto es que tiene muy buena pinta, y aunque algunas cosas parece que necesitan pulirse, apunta buenas maneras. ¡A nosotros también nos gustaría ver más juegos del rol realistas!

BENCHMARKS

Tengo que felicitar a Square Enix por sacar un benchmark para «Final Fantasy XV». Así he podido saber que el juego funciona en mi portátil. Echo de menos esto en otros juegos, ya que muchas veces no los compro porque no sé si funcionarán bien en mi ordenador. ■ Jaume X.



Parece que Square se ha currado mucho el port para PC de «Final Fantasy XV», porque permite que todo el mundo pueda probar cómo va el juego, antes de comprarlo. A falta de demo, es una buena forma de asegurarnos de que el juego funcionará bien en nuestro hardware, antes de gastar el dinero.

¿ESPERO?

Ya había decidido comprar una GTX 1070 pero he leído rumores de que NVIDIA lanzará la GTX 2070 y 2080 en abril. ¿Qué hay de cierto? ■ Chema

De momento son solo rumores, Chema, pero teniendo en cuenta el ciclo anual de las tarjetas, es bastante probable. Ten en cuenta que tardarán un poco en llegar a las tiendas, y hay que ver el precio. Aunque lo bueno es que cuando sale una gama



LA CARTA DEL MES

CAMPEONA



Como ya imaginaba, apenas ha recibido atención mediática fuera de las webs de eSports, pero me parece una noticia importante. La jugadora Sasha "Scarlett" Hostyn ha ganado el Intel Extreme Masters de «StarCraft 2» venciendo a los mejores jugadores del mundo. Creo que es algo muy grande y estoy muy orgullosa. ■ Helena S.

Desde luego Helena, hay que felicitar a Sasha Hostyn por su gran triunfo. Noticias como ésta o que la coreana Kim "Geguri" Se-yeon será la primera mujer en jugar en un equipo profesional de «Overwatch», demuestran que los videojuegos están más adelantados que los deportes tradicionales.

LA POLÉMICA DEL MES

REMASTERS Y PRECIO

He visto en vuestra web que «PlayerUnknown's Battlegrounds» ha baneado a un millón de jugadores en enero... Y encima me fastidian a mí, al bloquear Reshade con la excusa de que los "cheaters" lo usan para hacer trampas. ¡Pero cómo pueden existir tantos tramposos! ■ Carlos



Es una de las lacras de los juegos multijugador, Carlos, hasta el punto de que muchos juegos han sido destruidos por los "cheaters". «PUBG» ha expulsado a más de dos millones y medio de tramposos, y aunque tiene muchos jugadores es triste ver que existan tantas personas sin escrúpulos en hacer trampas para subir en el ranking. Los videojuegos deberían ser para divertirse de forma sana, y los cheaters destruyen eso.

nueva de tarjetas, la generación anterior baja. Teniendo en cuenta los precios inflados que hay ahora por el tema de las criptomonedas, a lo mejor es una buena idea esperar a abril... o más.

UN MAR ALIENÍGENA

Se ha hablado mucho de «No Man's Sky» estos últimos años, pero yo creo que he encontrado el juego con todo lo que «No Man's Sky» prometió y no consiguió. Se llama «Subnautica» y va de explorar un planeta alienígena subacuático. Me gustaría recomendarlo a todos los lectores de Micromania. ■ **Anónimo**

Es una gran recomendación. Aunque son muy diferentes, no te falta razón en lo que dices. Como en «No Man's Sky» hay que explorar un planeta alienígena, pero hay muchas cosas para hacer, puedes construir tu propia base submarina, y es muy divertido. Uno de los mejores juegos de supervivencia de los últimos tiempos.



TRAICIÓN A KOJIMA

Como fan de la saga «Metal Gear Solid», después de lo que ha pasado con Kojima y Konami juré que pasaría de «Metal Gear Survive», porque me parece una traición a la saga. Pero leyendo vuestro reportaje la verdad es que parece bastante divertido, siempre me ha gustado eso de machacar zombis. Así que ahora tengo un dilema. ¿Creéis que es una traición a Kojima si lo juego? ■ **B.P.**

Bueno, eso ya depende de cada uno. Al final los videojuegos son negocios, y es normal que los desarrolladores cambien de compañía a lo largo de su carrera. Es posible que Kojima no haya sido bien tratado tras su salida, pero tampoco sabemos lo que pasó. Si te da reparo jugar a «Metal Gear Survive», dentro de poco va a salir la beta abierta. Pruébala y entonces ya decides.

RETRO

Me gustan mucho los juegos clásicos, como los que jugaba en las recreativas cuando era niño. ¿Me recomendáis alguno que haya salido últimamente? ■ **Benito A.**



Steam es una fuente inagotable de juegos retro, Benito. Acaba de estrenarse «Space Invaders Xtreme», una revisión del clásico con una acción frenética y docenas de nuevos niveles. Sega también ha traído a PC, al fin, el estupendo «Puyo Puyo Tetris», dos clásicos juegos de puzzles fusionados con un montón de modos y partidas con hasta cuatro jugadores.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

¡DESCUBRE LOS INDIE ESPAÑOLES DE 2018!

Calidad y originalidad "made in Spain"

Se dice que no existe un tejido industrial en el desarrollo español de videojuegos, pero no es, desde luego, por falta de talento. Los estudios indie españoles lo atesoran en cantidad. La mejor prueba la tienes en los proyectos de estas páginas.

Como suele decirse "no están todos los que son", porque estudios indie de videojuegos hay en España para dar y tomar, pero gracias a la ayuda desinteresada de DEV –Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento; *www.dev.org.es*– hemos podido contactar con muchos de ellos para preguntarles sobre sus proyectos para este 2018 –algunos de los cuáles ya están disponibles–. Y nos hemos encontrado con un aluvión de variedad, calidad, originalidad y títulos repletos de desafíos y con una producción fabulosa. Como aficionados a los juegos para PC –y consola, que también–, no podemos menos que estar orgullosos del talento que atesora nuestro país en el sector. Apoyar a estos proyectos, ahora, es cosa de todos los amantes de los juegos, de la mejor manera: comprándolos. Creenos si te decimos que seguro que en estas páginas hay un juego que te interesa. Pero, como siempre, compruébalo por ti mismo.



BRUMAS DE MISTERIO
A PLACE FOR THE UNWILLING

Estudio/compañía: AlPixel Games **Género:** Aventura **Distribuidor:** AlPixel Games
Lanzamiento: 2018 **Web:** *www.alpixelgames.com/a-place-for-the-unwilling*

La ciudad en la que transcurre «A place for the unwilling» rezuma misterio. No solo por la bruma que inunda sus calles, sino por ese aspecto casi victoriano de su arquitectura, sus algo extraños comercios y sus intrigantes habitantes. Y, sobre todo, por esas sombras en que se convierten los ciudadanos anónimos con que nos cruzamos, pero cuyas caras son difíciles de recordar. Y eso que cualquier pequeña información suya puede hacer que nuestros negocios crezcan. En nuestra mano está que ese tiempo en esta misteriosa ciudad tenga su recompensa, e influir en su futuro.







ALPIXEL GAMES



El estudio madrileño, pese a su juventud como tal, trabaja en su segundo juego desde 2015. Sus seis miembros activos se reparten las distintas tareas de desarrollo para «A place for the Unwilling».

- **Año de fundación:** 2014
- **Miembros del estudio:** Luis Díaz (diseño y PR), Rubén Calles (diseño visual/animación), Miguel López-Bachiller (programación), Celer Gutiérrez (música y sonido), Ángel Luis Sucasas (diseño narrativo), Martín Pane (programación).
- **Proyectos anteriores:** «Missing Translation».
- **Financiación:** Crowdfunding (Kickstarter), financiación propia y proyectos para terceras compañías.
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Personalidad única, narrativa y mimar todo el desarrollo.
- *www.alpixelgames.com*

EL PARAÍSO RITUAL
A RITE FROM THE STARS

Estudio/compañía: Rising Goat **Género:** Aventura **Distribuidor:** Rising Goat **Lanzamiento:** 2018 **Web:** *risingoat.com*

La paradísica isla de Kaikala es tan bella como misteriosa y, según dicen, peligrosa. En ella viven Kirm, un muchacho de la tribu Makoa que ha sido elegido por las mismas estrellas para llevar a cabo un rito místico con el que dejará atrás su infancia, desarrollado en tres fases: la de la sabiduría, la del coraje y la del espíritu. Cada una será diferente al resto, y podremos ayudar a Kirm a completarlas en el orden que queramos, en esta aventura 3D "point and click", que pondrán a prueba nuestra habilidad... hasta el rito final.





RISING GOAT



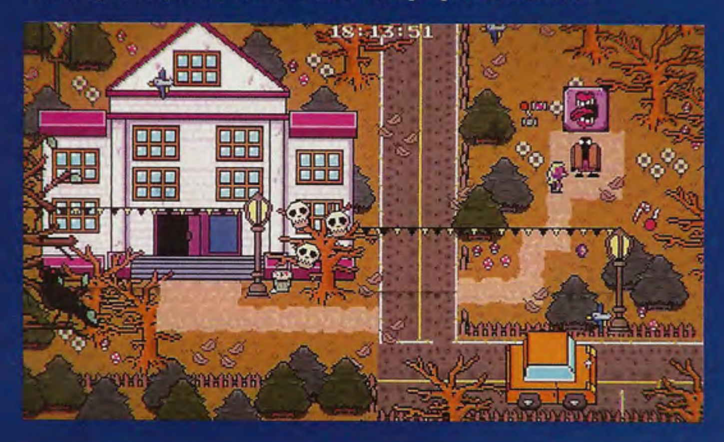
También situado en la Comunidad de Madrid, Rising Goat afronta desde su fundación como estudio su primer proyecto, aunque varios de sus miembros ya han trabajado en otros proyectos.

- **Año de fundación:** 2014
- **Miembros del equipo:** Siete.
- **Proyectos anteriores:** Ninguno, como tal estudio, pero varios de sus miembros trabajaron en otros diferentes anteriormente.
- **Proyectos futuros:** el actual, «A Rite from the Stars».
- **Financiación conseguida con:** Crowdfunding (Kickstarter), proyectos para terceros y recursos propios.
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Reinterpretar géneros para ofrecer experiencias novedosas, pero familiares al mismo tiempo.
- *www.risingoat.com*

NO BUSQUES LA LÓGICA
BAOBABS MAUSOLEUM EP.2

Estudio/compañía: Celery Emblem/Zerouno Games **Género:** Aventura
Distribuidor: Zerouno Games **Lanzamiento:** 23 de febrero de 2018
Web: *www.zerounogames.com*

Su estilo retro, su inspiración en clásicos como la saga «Zelda», series de TV míticas, personajes carismáticos de las películas de serie B y un humor delirante y absurdo hacen de «Baobabs Mausoleum» una rara avis –y una pequeña joya–. La pasión de su creador, Jacob Jazz, por Nintendo y «Zelda» –entre muchos otros juegos de la compañía– se dejan ver a poco que rasques la superficie de una aventura en la que nos metemos en un pueblo legendario, lleno de misterios, personajes surrealistas y plagado de posibilidades para la diversión. Su esencia de título episódico da un giro en esta segunda parte, convertida en un pequeño sandbox





CELERY EMBLEM



Pese a que Celery Emblem, como estudio, apenas tiene un año y fue creado para «Baobabs Mausoleum», Jacob Jazz lleva varios proyectos a sus espaldas en solitario y con otros equipos.

- **Año de fundación:** 2017
- **Miembros del equipo:** Jacob Jazz (más diversos colaboradores en varias tareas).
- **Proyectos anteriores:** Juegos Flash, para móviles («Jack Horror y su libélula»), «Hotel Wendigo», «Mutant Meat City», «Ginger Beyond the Crystal»...
- **Proyectos futuros:** Último capítulo «Baobabs Mausoleum» («Tamarindo's Freaky Dinner») y una nueva trilogía.
- **Financiación conseguida con:** Proyectos anteriores, aportación El Zerouno Games
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Hacer algo único y muy divertido.
- *celeryemblem.itch.io*



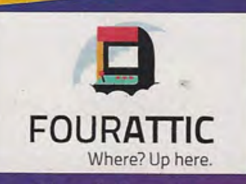
PIXELES Y AÑOS 80
CROSSING SOULS

Estudio/compañía: Fourattic/Devolver Digital **Género:** Aventura/Acción
Distribuidor: Devolver Digital **Lanzamiento:** 13 de febrero de 2018
Web: *crossingsoulsthegame.com*

Son los años ochenta y cinco amigos que viven en California –la pixelada y frenética California de los 80– descubren une piedra rosa para viajar entre dos reinos. Lo que comienza como un viaje alucinante desemboca en el descubrimiento de una conspiración del gobierno, momento en el que las habilidades únicas de cada uno de los cinco amigos serán clave para salvar al mundo. Es difícil no imaginar «Crossing Souls» como un título que bien podría versionar «Stranger Things», solo que el desarrollo de Fourattic empezó mucho antes. Una aventura sensacional, que acaba de salir.



FOURATTIC



Los chicos de Fourattic llevan años creando juegos, y casi cuatro como estudio. Su pixel art es una de sus notas de identidad, como la nostalgia ochentera que impregna «Crossing Souls».

- **Año de fundación:** 2014
- **Miembros del equipo:** Cinco.
- **Proyectos anteriores:** Ninguno como Fourattic, aunque han trabajado en varios proyectos para terceros.
- **Proyectos futuros:** Aunque no hay un nombre concreto, hay varias ideas muy creativas apuntadas en un cuaderno.
- **Financiación conseguida con:** Kickstarter, como base, y el apoyo posterior de Devolver Digital.
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** En «Crossing Souls», conseguir que el jugador se zambullera en su mundo y llegar a su corazón.
- *www.fourattic.com*

CHIBIG



Más allá del desarrollo de un juego, Chibig apuesta por una filosofía de universo compuesta por multitud de títulos. Sus proyectos se centran en crear una saga ambiciosa y variada.

- **Año de fundación:** 2015
- **Miembros del equipo:** Cinco (Abtaham Cózar, Miriam Barea, Vicente Molina, Paco Mitos, Rafa Giménez).
- **Proyectos anteriores:** «Deiland» y «Ankora» -juegos para móviles.
- **Proyectos futuros:** Continuar con títulos de la saga «Deiland».
- **Financiación conseguida con:** Autofinanciación, ENISA -Empresa Nacional de Innovación.
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Sobre todo la experiencia narrativa, contando historias y apostando por el concepto de saga.
- *www.chibig.com*

UN PLANETA PARA DISFRUTAR

DEILAND

Estudio/compañía: Chibig **Género:** Aventura/rol **Distribuidor:** Chibig **Lanzamiento:** Junio de 2018 **Web:** *deiland.games*

La historia de Arco, un niño enviado a uno de los planetas menores, Deiland, para despertar la magia de los cristales, es la base del juego de Chibig que encierra un profundo "sandbox" en el que tendremos que explorar, construir, luchar, aprender y usar la magia, crear herramientas y recursos y disfrutar de una aventura mucho más compleja de lo que puedas imaginar, con más de 100 misiones que cumplir, doce personajes por conocer y un desarrollo evolutivo del protagonista y sus habilidades, en un mundo de fantasía. Un juego que nos atrapará desde el primer momento.





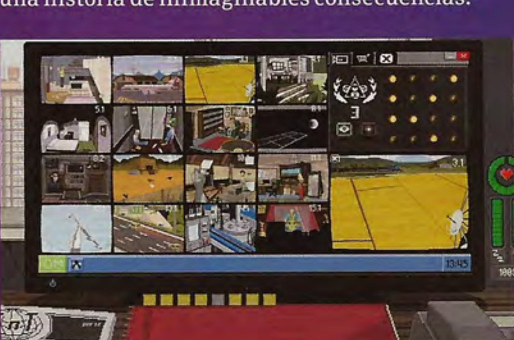
¿TE GUSTA LO QUE VES, AMIGO?

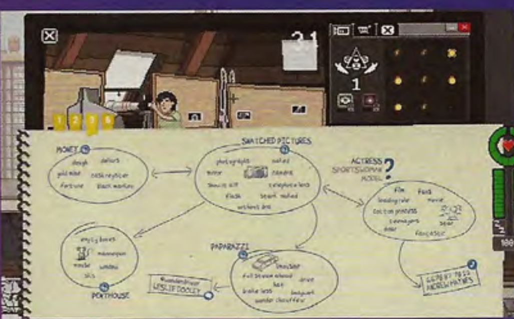
DO NOT FEED THE MONKEYS

Estudio/compañía: Fictiorama Studios/Badland Games **Género:** Estrategia/Simulación **Distribuidor:** Badland Games **Lanzamiento:** 2018 **Web:** *www.fictiorama.com/en/do-not-feed-the-monkeys*

Seguro que alguna vez has notado esa sensación de ser observado. En «Do Not Feed the Monkeys» no es una sensación, porque el juego de Fictiorama nos convierte en un voyeur digital en una simulación guiada por un estilo narrativo sorprendente, en el que tendremos que decidir si interactuar o no, manipulando a las víctimas de nuestra observación, ayudándoles... Tendremos que gestionar unos recursos inusuales y dejar que las sorpresas de las escenas que veamos nos diviertan, horroricen e impacten, desarrollando una historia de inimaginables consecuencias.







FICTIORAMA



Sorprender con sus historias e impactar en el jugador, con estilos narrativos basados en los propios gustos de los miembros del estudio, es una clave de la filosofía de desarrollo en Fictiorama.

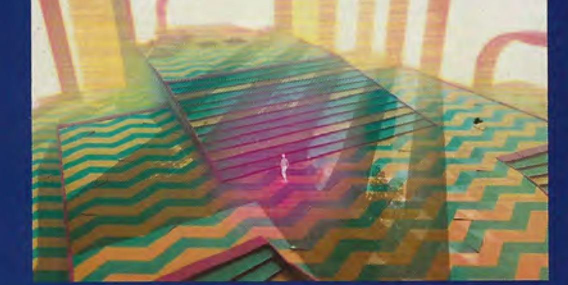
- **Año de fundación:** 2013
- **Miembros del equipo:** Fijos, 3, aunque varían según el proyecto. En «Do Not Feed the Monkeys», 5.
- **Proyectos anteriores:** «Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today y The Longest Night».
- **Proyectos futuros:** «Dead Synchronicity: The Underground Highways».
- **Financiación conseguida con:** Autofinanciación, crowdfunding, publishers... En «DNFTM».
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Contar historias con un estilo narrativo que les guste.
- *www.fictiorama.com*

¡ENAMÓRATE DE SU UNIVERSO!
ETHERBORN

Estudio/compañía: Altered Matter **Género:** Plataformas 3D **Distribuidor:** Altered Matter
Lanzamiento: 2018 **Web:** *alteredmatter.com/etherborn/*

Se puede decir que «Etherborn» es un juego de plataformas. Y sería cierto. También que juega con las percepciones espaciales y las tres dimnensiones. Y también sería cierto. Podríamos decir que es una obra de arte audiovisual interactiva en movimiento. Y seguiría siendo cierto. Su dirección artística, su jugabilidad fluida, su música, su iluminación... Recuerda, por diversos motivos, a «Fez», a «Flower», a «RiME», a «Rez», a «Journey», a «Abzu», a «Flow». Y, sin embargo, mantiene una personalidad única. Es hipnótico, es absorbente, es «Etherborn». Y es un indie a seguir de cerca.







ALTERED MATTER

El estudio barcelonés es uno de los de más reciente fundación en la escena indie, y afrontan el desarrollo de juegos -y los juegos mismos- como una forma de arte, para emocionar al jugador.

- **Año de fundación:** 2016
- **Miembros del estudio:** Aunque son cinco, el estudio fue fundado por cuatro miembros originales (Carles Triviño Massó, Samuel Cohen, Alexa Escudero y Gabriel Garrido).
- **Proyectos futuros:** «Etherborn» es su primer y actual proyecto.
- **Financiación conseguida con:** Inversión privada y pública.
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Crear juegos que evoquen emocionaes profundas, con un gameplay innovador. Usar el entretenimiento como vehículo de expresión artística.
- *alteredmatter.com*

PASIÓN POR EL JRPG
HEROES TRIALS

Estudio/compañía: Shinyuden **Género:** Rol/Aventura **Distribuidor:** Shinyuden
Lanzamiento: 2018 **Web:** *es.shinyuden.com*

El estudio en que trabaja Luis García -veterano traductor de «Final Fantasy» para Square- tiene en los videojuegos japoneses y especialmente los JRPG una bandera que se denota en todos sus títulos. «Heroes Trials» no es una excepción. La narrativa, el conocimiento de la industria japonesa y sus juegos hace que su actual proyecto recuerde a clásicos del género, desde la saga «Zelda» a los «Ys» clásicos. Los retos del juego se han de completar contrarreloj combinando las habilidades de dos personajes jugables, un espadachín y una hechicera. ¿Listo para la aventura?







SHINYUDEN

Un auténtico equipo internacional es el corazón de Shinyuden, trabajando en el desarrollo de juegos para PC y Android. Su pasión por los JRPG se nota en cada bit de «Heroes Trials».

- **Año de fundación:** 2013
- **Miembros del estudio:** Diez en total, en diversos países (4 en Japón).
- **Proyectos anteriores:** «Tokyo Super Night», «Pollo's Pain», «Alt+Tab», «Bazookrash».
- **Proyectos futuros:** «Heroes Trials» y dos más por desvelar.
- **Financiación conseguida con:** Localización de videojuegos (títulos europeos y americanos lanzados en Japón, y viceversa)
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos):** Aprovechar su experiencia como jugadores y profesionales vinculados a los JRPG.
- *es.shinyuden.com*

SUEÑOS HEROICOS
MOONLIGHTER

Estudio/compañía: Digital Sun/11 bit Studios **Género:** Acción/Rol
Distribuidor: 11 bit Studios **Lanzamiento:** Primera mitad de 2018
Web: *www.moonlighterthegame.com*

Que levante la mano quien no haya soñado con ser un auténtico héroe, alguna vez. Nadie, ¿verdad? Es lo que le pasa a Will, un humilde tendero de la aldea de Rynoka que ansía vivir aventuras, mientras comercia con objetos y armas legendarias. Son los guerreros que visitan su tienda los que aspiran a la gloria, mientras Will se sumerge en la red de cuevas que aparecieron junto a Rynoka, conduciendo a reinos y dimensiones paralelas, en busca de recursos y botín que vender. El combate y el rol se unen en un divertido doble juego donde cuidar de nuestra tienda –y protegerla– es tan importante como la búsqueda de artículos legendarios.





DIGITAL SUN



Es posible ser comercial y ofrecer un producto único, divertido y de calidad. Como las películas de Billy Wilder. Esa es la máxima de los chicos de Digital Sun con sus proyectos. Y lo consiguen.

- **Año de fundación:** 2013
- **Miembros del estudio:** 32 miembros en la actualidad.
- **Proyectos anteriores:** Proyectos para terceros, como BraveZebra, pero ningun juego propio como estudio.
- **Proyectos futuros:** Tres proyectos en preproducción, que aún no son públicos.
- **Financiación conseguida con:** Kickstarter (134000$ para «Moonlighter») y el resto autofinanciado y con publishers.
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Hacer juegos de calidad que les gusten a ellos como jugadores. Algo como Billy Wilder: comercial y de calidad. Casi nada.
- *www.digitalsungames.com*

EL MITO TERRESTRE
MUTROPOLIS

Estudio/compañía: Pirita Studio **Género:** Aventura
Distribuidor: Pirita Studio **Lanzamiento:** 2018
Web: *www.piritastudio.com*



Marte se convirtió en el refugio de la humanidad tras el cataclismo que asoló la Tierra en el s. XXIII. 3000 años después de abandonar el planeta, la estabilidad del mismo permitió dar los primeros pasos para terraformar la Tierra. Aunque suene redundante, Henry y su equipo se encuentran entre los arqueólogos que exploran el planeta, descubriendo viejas consolas del s.XX, objetos "made in China" y buscando la mítica ciudad de Mutropolis. Pero no son los únicos con ese objetivo. Y no todos son pacíficos... Una aventura gráfica de estilo clásico con animaciones y gráficos totalmente artesanales, y llena de encanto y misterio.



PIRITA STUDIO



Las aventuras clásicas siguen teniendo una legión de fans, entre los que se encuentran los dos miembros de Pirita. Con una historia llena de humor y arte, se han lanzado a la escena indie.

- **Año de fundación:** 2015
- **Miembros del equipo:** Dos (Beatriz Gascón y Pablo González)
- **Proyectos anteriores:** Ninguno, «Mutropolis» es su primer proyecto.
- **Proyectos futuros:** La idea de su próximo proyecto está perfilada, pero aún en estado larvario, como ellos mismos reconocen.
- **Financiación conseguida con:** Autofinanciado
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Dado que, con humor, reconocen sufrir un transtorno obsesivo por las aventuras gráficas clásicas, han querido homenajear al género con este primer proyecto.
- *www.piritastudio.com*

SE BUSCA HÉROE DIGITAL

NARITA BOY

Estudio/compañía: Studio Koba **Género:** Acción/Aventura **Distribuidor:** Studio Koba
Lanzamiento: 2018 **Web:** *studiokoba.com*

Un héroe digital capaz de viajar entre dimensiones es el protagonista de «Narita Boy», un juego que bebe de clásicos como «Castlevania», «Double Dragon» o «Another World» en su estética, pero con aportes más modernos en su jugabilidad. El protagonista del juego tendrá que salvar al mundo digital de la amenaza de la destrucción total, para lo que tendrá que conseguir la única arma con la que combatirla: la tecnoespada. Referencias múltiples a cine y TV, juegos clásicos y una BSO con música de sintetizador es todo un caramelo para los amantes del estilo retro.





STUDIO KOBA



En el último año, tras la campaña de Kickstarter, Studio Koba ha venido dando forma a sus sueños en pixel art, tomando múltiples homenajes al estilo de los años 80, tanto en juegos como en cine.

- **Año de fundación:** 2016
- **Miembros del equipo:** Cuatro
- **Proyectos anteriores:** «Narita Boy» es el primer proyecto del estudio, como tal.
- **Proyectos futuros:** Sin especificar más, "cualquier género en pixel art".
- **Financiación conseguida con:** Kickstarter (más de 160000€)
- **¿Cuál es el objetivo es sus juegos?:** Para Studio Koba la calidad de la producción lo es todo. La exigencia técnica y artística van de la mano de la originalidad y la diversión.
- *studiokoba.com*

SIEMPRE JUNTOS, SIEMPRE SEPARADOS

NIGHT & DAY

Estudio/compañía: Ikigai Gameworks **Género:** Runner/Acción **Distribuidor:** Badland Games
Lanzamiento: 2019 *www.facebook.com/NightandDaytheGame*

Los dos personajes de «Night & Day» recuerdan en su historia a los protagonistas de "Lady Halcón", condenados a estar siempre juntos y eternamente separados por una maldición. Maldición que, además, los somete a recorrer a toda velocidad complicados caminos llenos de obstáculos que han de esquivar de manera simultánea, o ambos caerán y perderán la vida. Este curioso "runner" en que dos jugadores han de conseguir una coordinación absoluta es un homenaje a los juegos clásicos de habilidade y precisión. Tus reflejos son tan importantes como los del compañero.







IKIGAI GAMEWORKS



Ikigai lleva un par de años trabajando en «Night & Day» y acumulando reconocimientos y premios en diversos eventos indie. Su pasión por las propuestas originales es la clave.

- **Año de fundación:** Enero 2016
- **Miembros del equipo:** Ocho. Diego Vargas, Rubén Yamuza, Rodrigo Yubero, Yoshikuni Takebe, Guillermo Castilla, Miguel Coronado, Marta del Valle.
- **Proyectos futuros:** En preproducción de un nuevo proyecto secreto.
- **Financiación conseguida con:** Autofinanciado
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Divertir y sorprender con propuestas originales, cuidando la calidad del producto.
- *www.facebook.com/NightandDaytheGame*

NUCLEAR TALES



En Nuclear Tales la variedad de géneros es una constante y es algo que mantendrán en su siguiente proyecto tras «Out of the Box». El objetivo, siempre, es contar historias de forma interactiva.

- **Año de fundación:** 2016
- **Miembros del equipo:** Cuatro (Álvaro Montesinos, Juanan Pascual, Toni Pascual, Antonio García).
- **Proyectos anteriores:** «Randal's Monday».
- **Proyectos futuros:** Están en fase prealfa de un nuevo proyecto que tendrá mucho humor.
- **Financiación conseguida con:** Terceros (Raiser Games)
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Contar historias de forma interactiva. «Randal's Monday» fue una aventura clásica. «Out of the Box» un estilo "job simulator".
- *www.nucleartales.com/es*

TÚ SÍ; TÚ NO...
OUT OF THE BOX

Estudio/compañía: Nuclear Tales **Género:** Aventura **Distribuidor:** Nuclear Tales **Lanzamiento:** 2018 **Web:** *www.nucleartales.com/es*

Sentir el poder de un dios. Bueno, casi. Al fin y al cabo, ser portero de discoteca te da un poder casi divino, o al menos así es para Warren, un tipo duro que tras salir de la cárcel vigila la puerta de la discoteca The Box. ¿A quién dejarás entrar? ¿Golpearás a un aspirante a famoso? ¿Te la han colado con un carnet falso? Dependiendo de tus acciones la historia de la aventura variará, como la misma vida de Warren, que hasta se plantea si decirle a la poli que su jefe es un capo de la mafia. No, no es fácil tener tanto poder.

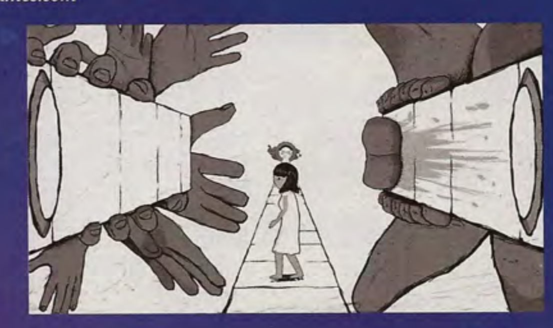


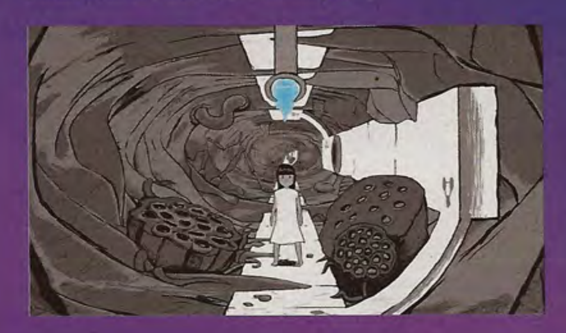


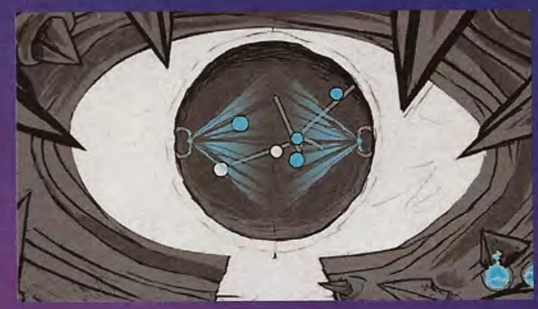
EL CAMINO INFINITO
PATH TO MNEMOSYNE

Estudio/compañía: Devilish Games **Género:** Aventura **Distribuidor:** Devilish Games **Lanzamiento:** Primera mitad de 2018 **Web:** *www.devilishgames.com*

Su estética de dibujo animado, su paleta de grises, su diseño de escenarios como un pasillo infinito y sus múltiples puzles dan forma a «Path to Mnemosyne», un juego que, como todos los de Devilish Games –y su catálogo es realmente extenso–, apuesta tanto por la experiencia rompedora como una personalidad única. Una narrativa minimalista nos guía por una experiencia que nos desafía a explorar la propia mente de la protagonista para recuperar sus recuerdos perdidos. Fascinante, hipnótico y realmente único. No has visto nada como «Path to Mnemosyne».







DEVILISH GAMES



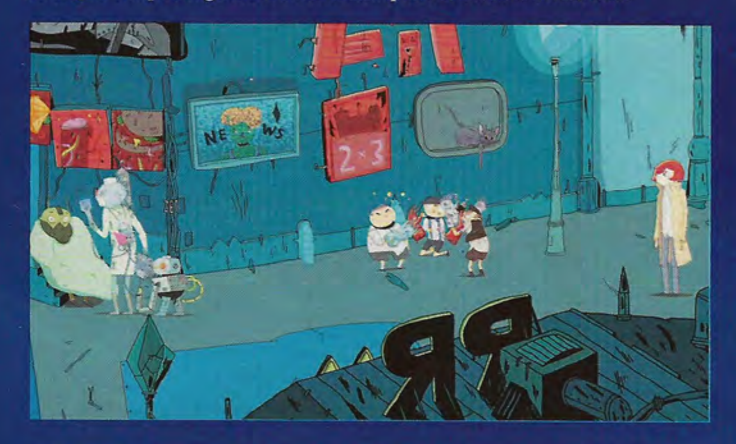
Dos líneas de negocio definen a Devilish Games, estudio asociado a la agencia Spherical Pixel: juegos y gamificación/advergaming. Su veteranía se une a una constante inquietud por experimentar.

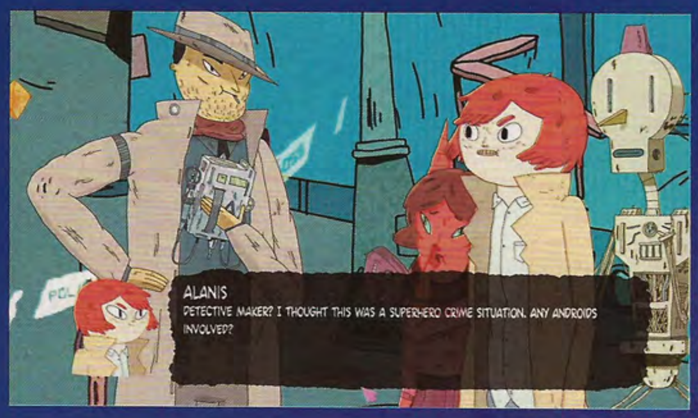
- **Año de fundación:** 1998
- **Miembros del equipo:** Siete, actualmente.
- **Proyectos anteriores:** «King Lucas», «Famosa Town», «Furfur and Nublo», «Invisible Runner»...
- **Proyectos futuros:** «Path to Mnemosyne» y proyectos de gamificación y advergaming.
- **Financiación conseguida con:** Ingresos de la agencia de advergaming propia (Spherical Pixel)
- **¿Cuál es el objetivo de vuestros juegos:** En los juegos, dar rienda suelta a la creatividad, aprender y experimentar con la jugabilidad.
- *www.devilishgames.com*

CRIMEN Y MISTERIO
SHADOW OF THE MASK

Estudio/compañía: Tetera y Kiwi **Género:** Aventura
Distribuidor: Tetera y Kiwi **Lanzamiento:** 2018
Web: *es-es.facebook.com/TeterayKiwi*

La apabullante personalidad de la dirección artística de «Shadow of the Mask» es la carta de presentación de una aventura de corte clásico, en la que nos sumergimos en un mundo retrofuturista donde cabe un poco de todo: aliens, robots, superhéroes caídos en desgracia, conspiraciones, corporaciones gigantescas y... crímenes. Edrick y Alanis, dos detectives muy peculiares, investigan una serie de crímenes mientras luchan por los derechos de los ciudadanos con poderes especiales en ciudad Esmeralda. Las calles de la urbe estarán llenas de personajes increíbles y situaciones que los protagonistas tendrán que resolver... como sea.





TETERA Y KIWI



Aunque hemos intentado ponernos en contacto con el equipo de Tetera y Kiwi en varias ocasiones para conseguir la información referida al estudio, no hemos tenido respuesta.

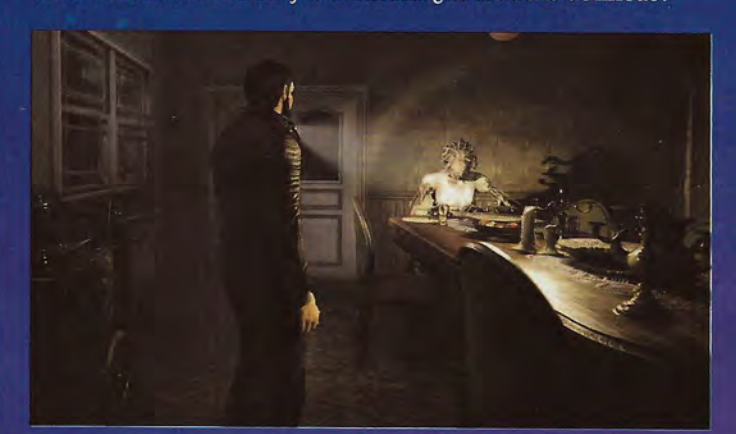
- **Año de fundación:** -
- **Miembros del equipo:** -
- **Proyectos anteriores:** -
- **Proyectos futuros:** -
- **Financiación conseguida con:** -
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** -
- *es-es.facebook.com/TeterayKiwi*

¡VUELVE EL TERROR!
SONG OF HORROR

Estudio/compañía: Protocol Games **Género:** Aventura/Survival
Distribuidor: Badland Games **Lanzamiento:** Verano 2018
Web: *www.protocolgames.com*



La inspiración del clásico «Alone in the Dark» es tarjeta de presentación suficiente para un juego que bebe de los clásicos más puros del "survival horror", con una personalidad única. Buena muestra son sus 16 personajes jugables, su estructura narrativa con capítulos independientes –ojo, no es un juego de distribución episódica– y su ambientación opresiva, angustiosa y sobrenatural. Un juego que es tan homenaje como revolución en el género. Protocol Games encuentra en el cine, la literatura y los clásicos del survival una inagotable fuente de inspiración. Un juego que entusiasmará a los fans del terror y la aventura. ¿No te suena de miedo?



PROTOCOL GAMES



El de Protocol Games es el caso de entusiasmo total por un género, el terror, unido a la nostalgia de los clásicos del género. Suficiente para animarlos a entrar en los juegos como novatos totales.

- **Año de fundación:** 2014
- **Miembros del equipo:** Actualmente, cinco. Ha pasado por distintas etapas, desde la fundación con dos personajes, hasta nueve durante una fase.
- **Proyectos anteriores:** «Song of Horror» es el primer proyecto como estudio. De hecho, es el primer juego para casi todo el equipo.
- **Proyectos futuros:** Aún sin desvelar. De momento.
- **Financiación conseguida con:** Autofinanciación (ahorros, préstamos famliares) y el apoyo de Badland Games.
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Provocar en el jugador sensaciones únicas.
- *www.protocolgames.com*

¿ESTÁS AHÍ TODAVÍA?
STAY

Estudio/compañía: Appnormals **Género:** Aventura **Distribuidor:** PQube Limited
Lanzamiento: 30 de marzo de 2018 **Web:** *www.stay.appnormals.com*

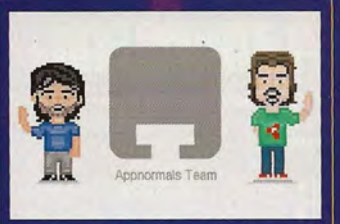
Si la supervivencia de una persona dependiera de que estuvieras conectado a un chat con ella... ¿qué harías? De esta idea tan inquietante parte «Stay», una aventura que se desarrolla en tiempo real y en la que debes contactar con Quinn, encerrado a solas en una habitación, y su único contacto con el mundo exterior eres tú. Si dejas de jugar, al ser en tiempo real, a Quinn le pueden pasar cosas. Y algunas irreversibles. Un juego que pone a prueba tu capacidad de empatía y lleva tus emociones al límite. ¿Crees estar preparado para algo así?







APPNORMALS



Una pareja de amigos decide formar un estudio indie y dedicarse a su pasión de crear juegos. Es la típica historia del indie y la de Appnormals, con varios años y proyectos a cuestas.

- **Año de fundación:** 2010
- **Miembros del equipo:** Ignacio Díaz (arte). Dani Moya (programación). Para «Stay» han contado con varios colaboradores en diversas tareas.
- **Proyectos anteriores:** «Super Barista».
- **Proyectos futuros:** Aún sin confirmar.
- **Financiación conseguida con:** Sin confirmar
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Crear experiencias únicas y originales para distintas plataformas, desde dispositivos móviles a consolas y PC.
- *appnormals.com*

EL MUNDO DENTRO DEL MUNDO
THE CONFRONTATION BETWEEN GOLIATH AND THE MASK COLLECTOR

Estudio/compañía: Mechanical Boss **Género:** Aventura **Distribuidor:** Mechanical Boss
Lanzamiento: Marzo 2018 **Web:** *www.mechanicalboss.com*

Puzles en RV forman la base de lo que es este peculiar juego de los chicos de Mechanical Boss. Una aventura que nos cuenta cómo los valores de un coleccionista de arte se ponen a prueba cuando recibe una valiosa máscara. Aseguran que la aventura conlleva no solo esfuerzo mental, sino físico, y que podemos interactuar con casi todo lo que encontramos en el escenario virtual, con un diseño de puzles en el que entran en juego fluidos, energía, manipulación... Una experiencia total en un mundo casi real.







MECHANICAL BOSS



La apuesta por las nuevas tecnologías forma parte de la estrategia de Mechanical Boss, pero es su pasión por la comunidad de jugadores su máxima en sus proyectos.

- **Año de fundación:** 2014
- **Miembros del equipo:** Más de 10. Tres, involucrados en «The Confrontation...».
- **Proyectos anteriores:** «SpellKnights», «SolarGun» y el ebento GameBoss.
- **Proyectos futuros:** Experiencia RV online basadas en nuevas tecnologías y un JDR que lleva mucho tiempo en gestación.
- **Financiación conseguida con:** Autofinanciación
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** La comunidad es la prioridad en sus proyectos.
- *www.mechanicalboss.com*

NARANJA Y MUY DURA
VERDUNGEON

Estudio/compañía: Blustery Games **Género:** Acción/Roguelike
Distribuidor: Blustery Games **Lanzamiento:** 2018
Web: *blusterygames.carbonmade.com*

El movimiento de liberación de las verduras es lo que anima a Carroto, una peculiar zanahoria aventurera, para luchar por los derechos de sus hermanas verduras y librarlas del yugo de estar en lo más bajo de la cadena alimenticia. Con esta premisa, «Verdungeon» se presenta como el primer y divertido proyecto de Blustery Games. Se trata de un juego de estilo "roguelike", en el que cada movimiento, ataque y defensa se decide en base a tiradas de dados. Seguro que si hubiéramos conocido a Carroto de pequeños habríamos comido verduras con más entusiasmo, ¿a que sí?





BLUSTERY GAMES



En Blustery Games varios de sus miembros tienen pluriempleo en otros estudios con distintos proyectos, pero les une la pasión por hacer juegos divertidos y originales. Como «Verdungeon».

- **Año de fundación:** 2017
- **Miembros del equipo:** Cuatro.
- **Proyectos anteriores:** Ninguno como Blustery Games; aunque cada miembro del equipo ha participado en otros proyectos.
- **Proyectos futuros:** «Verdungeon», el actual en desarrollo.
- **Financiación conseguida con:** Autofinanciación
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Que la gente se divierta y se lo pase bien. Crear momentos que se recuerden cuando el aburrimiento se convierte en una amenaza.
- *blusterygames.carbonmade.com*

ENCOMPLOT

enComplot

La aventura gráfica es el universo en torno al que orbita todo el trabajo, pasión y desarrollo de los dos miembros de EnComplot. «Waldemar the Warlock» es su ópera prima en el género.

- **Año de fundación:** 2013
- **Miembros del equipo:** Dos. Paco García y Javier Cadenas.
- **Proyectos anteriores:** Ninguno como estudio. Hasta ahora su principal relación con la industria era la crítica de juegos de aventura.
- **Proyectos futuros:** Hay varias ideas en el aire, que dependen del éxito de «Waldemar the Warlock».
- **Financiación conseguida con:** Autofinanciación
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Tras varios años dedicados a la crítica, poner en práctica ideas propias sobre el género.
- *encomplot.com*

LAS DOS CARAS DE LA AVENTURA
WALDEMAR THE WARLOCK

Estudio/compañía: EnComplot **Género:** Aventura
Distribuidor: EnComplot **Lanzamiento:** 2018
Web: *encomplot.com/waldemar-the-warlock*

Lo oculto, la narrativa, el misterio, personajes de enorme carisma y una historia que se puede jugar desde dos perspectivas, con los mismos eventos pero desarrollos narrativos muy dispares, es de lo que parte «Waldemar the Warlock», un título con el que EnComplot hace su debut en el género y en el desarrollo de juegos. Apasionados de la aventura gráfica desde siempre, los miembros del estudio aportan su experiencia como jugadores y críticos en el género para ofrecer ideas innovadoras, con una aventura realmente única.





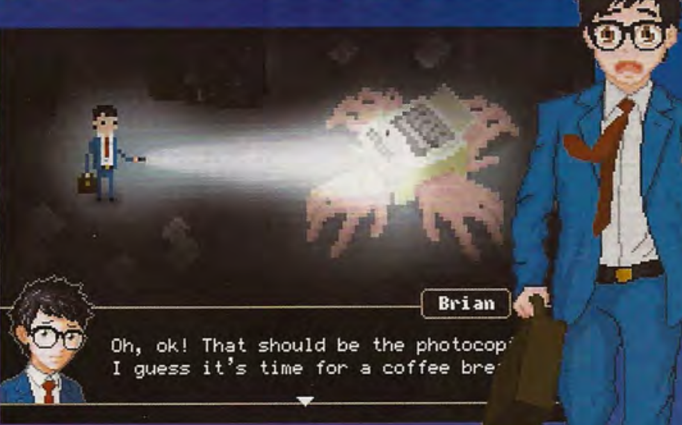


REGRESO A LOS 90
YUPPIE PSYCHO

Estudio/compañía: Baroque Decay **Género:** Aventura/survival horror
Distribuidor: Baroque Decay **Lanzamiento:** 2018
Web: *www.yuppiepsycho.com*

Con aires cyberpunk de los años 90 –una norma, casi, en Baroque Decay– y con estilo survival horror, «Yuppie Psycho» narra la historia de Brian Pasternak, un joven sin futuro en una sociedad distópica que, un buen día, recibe una oferta de trabajo en Sintracorp, la mayor corporación mundial, para descubrir que su tarea allí será cazar a una bruja cuyos poderes han hecho grande a la compañía. La cosa es que ahora se dedica a atormentar a los empleados, entre los que Brian encontrará delirantes personajes, desde lo siniestro a lo temible. Una aventura realmente asombrosa, llena de puzles, diálogos, exploración y misterio.





BAROQUE DECAY



El estilo pixel art con historias ambientadas en los 90 y jugabilidad también inspirada en clásicos de la época, define la producción de Baroque Decay, siempre con el survival como género.

- **Año de fundación:** 2013
- **Miembros del equipo:** Cuatro. Rodrigo Chico, Maxime Caignart, Henrique Lage, Francisco Calvelo.
- **Proyectos anteriores:** «Catequesis», «El Conde Lucanor».
- **Proyectos futuros:** «Yuppie Psycho», su actual proyecto.
- **Financiación conseguida con:** Autofinanciación
- **¿Cuál es el objetivo en sus juegos?:** Ante todo, contar historias curiosas y únicas.
- *www.baroquedecay.com*

¡LOS INDIES QUE YA PUEDES DISFRUTAR!

THE RED STRINGS CLUB

Estudio/compañía: Deconstructeam **Género:** Aventura
Distribuidor: Devolver Digital **Lanzamiento:** Ya disponible
Web: *www.deconstructeam.com*



Una fantasía cyberpunk donde la narrativa y los diálogos son clave, así como las mecánicas de juego -¡cócteles para sacar información!-. Una historia que nos hace pensar sobre la misma esencia del ser humano.

THEY ARE BILLIONS

Estudio/compañía: Numantian Games
Género: Estrategia **Distribuidor:** Numantian Games
Lanzamiento: Acceso anticipado **Web:** *www.numantiangames.com*



La supervivencia en el futuro, tras un apocalipsis zombi, da forma a este juego de estrategia en el que vivimos en colonias fundadas sobre ruinas, siendo acosados por enjambres de millones de infectados.

TIMOTHY VS THE ALIENS (PS4)

Estudio/compañía: Wild Sphere **Género:** Acción/Plataformas
Distribuidor: Sony **Lanzamiento:** Ya disponible (PS4)
Web: *wildsphere.es/tag/timothy-vs-the-aliens*



El desarrollo indie en consolas también tiene presencia en España con proyectos como «Timothy vs the Aliens», una divertida combinación de gangsters, acción, plataformas y ciencia ficción, en un mundo abierto.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 6 de marzo de 2018

www.finalfantasyxv.com

LAS CLAVES

- Será un **JDR en el que encarnaremos a Noctis,** heredero del trono de Lucis, en su intento de recuperar su corona.
- Exploraremos el mundo con **un grupo de compañeros,** a pie y con vehículos de todo tipo.
- **El combate será en tiempo real** a diferencia de otros juegos de la saga «Final Fantasy».
- No controlaremos directamente a los personajes del grupo, **solo a Noctis.**
- La aventura **estará plagada de minijuegos,** como pescar o cocinar.

PRIMERA IMPRESIÓN

La más reciente entrega de «Final Fantasy» llega por fin al PC y promete ser la más completa en cuanto a contenidos, y la más destacada en el apartado técnico.

FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION

¡Ha llegado la hora de la aventura!

La historia de Noctis Lucis Caelum podría ser la de cualquier joven: amigo de sus amigos, le gusta la acción, la aventura, conducir su coche a toda pastilla, disfrutar de la vida y, además, se va a casar con una chica preciosa Lunafreya. La diferencia con él y cualquier otro que podamos conocer es que Noctis es príncipe. Heredero del trono de Lucis, un reino que está a punto de celebrar por todo lo alto el matrimonio con la firma de un tratado de paz con el reino vecino de Niflheim, acto al que también acude la familia real de Tenebrae, cuya princesa es, precisamente, Lunafreya. Ya sabes, cosas de alianzas entre casas reales y demás. Algo muy común en la Historia, ¿verdad? Pero este acto de conciliación en realidad no es tal. Niflheim ha planeado algo que no estaba en el guión oficial: derribar la barrera mágica de Imnsonia, la capital de Lucis, para que su ejército tome el control de la ciudad, destrone –y asesine– al rey Regis Caelum, el padre de Noctis, y controle el cristal de Lucis, que le ha dado su poder sobre otros reinos.

Mi reino por un cristal

Sí, todo esto por un cristal, pero no es un cristal cualquiera. Es el último cristal. Antes, todos los reinos tenían uno; una fuente de poder que beneficia a la economía, la política y el poder militar del país que lo posee. Las guerras entre reinos acabaron con todos los cristales, menos el de Lucis. Algo que benefició a este reino sobre los demás, consiguiendo mayor potencial industrial, desarrollando armas de fuego junto a espadas y magia y modernizando el país, convirtiéndolo en el más poderoso de todos. Algo que, por otro lado, también contribuyó a aislarlo del resto. Las guerras por el cristal de Lucis se sucedieron hasta el momento de la firma del tratado pero, como acabamos de ver, no era sino una últi-

> **“La versión PC de «Final Fantasy XV» será la mejor técnicamente y la más completa en contenidos”**



¡La aventura más esperada en PC está a punto de comenzar! Acompaña a Noctis y sus amigos en una epopeya llena de emociones, acción y personajes increíbles.



SABÍAS QUE...

...como ya ocurrió con otro juego de la compañía -«NieR: Automata»- uno de los jefes finales a los que tendremos que enfrentarnos en el juego es Yosuke Matsu da, el mismísimo presidente de Square Enix, que ha aceptado con humor su papel de estrella invitada.



¡Un mundo de magia y tecnología! El universo de juego, como todos los títulos de la saga, combinará ambas facetas.



¡Hay que dar al usurpador su merecido! La conquista del trono de Lucis por Niflheim llevará a Noctis, el protagonista de la aventura, a recorrer un largo camino hasta recuperar lo que es suyo.

ma y definitiva estratagema. Y ha funcionado.

Y es en este momento cuando comienzo la aventura que nos espera en «Final Fantasy XV Windows Edition». ¿Te vienes de farra con Noctis y sus amigos?

Recorre el mundo

Tras el ataque a Imsonia y la usurpación del trono de Lucis, Niflheim empieza a propagar el rumor de que Noctis ha muerto. Una mentira sobre la que asentarse en el trono del reino invadido, asegurando la fidelidad del país. Pero Noctis, en realidad, está de viaje con sus amigos en busca de Lunafreya, que ha sobrevivido al ataque y escapado, deambulando por las calles de la ciudad para, posteriormente, dirigirse a Altissa, escapando del invasor. Hacia Altissa se dirige Noctis con su séquito, un grupo formado por Ignis, su consejero real; Gladiolus, su guardaespaldas; y su amigo de la infancia, Prompto. Los cuatro emprenderán un viaje que será una auténtica epopeya, en la que no solo se enfrentarán a las fuerzas de Niflheim, sino a sus más horribles creaciones tecnológicas –aprovechando el nuevo poder industrial adquirido gracias al cristal–, mecánicas y pseudohumanas, así como a la magia, las bestias más feroces y descomunales que se puedan imaginar –fauna propia del mundo que exploraremos– y todo tipo de desafíos que pueblan el universo de «Final Fantasy XV». Unas premisas que, en realidad, son comunes a casi todos los juegos de la saga, combinando ingredientes como la fantasía –lógicamente–, la tecnología, la acción, la exploración, el combate, la táctica, personajes carismáticos, una historia a medio camino entre la épica legendaria y el culebrón televisivo –algo muy del agrado de los guionistas nipones, a los que nunca ponderaremos lo suficiente por sus maravillosas locuras– y, en definitiva, una aventura espectacular que está llamando ya a nuestros discos duros para que le reservemos un hueco en el que asentarse durante muchos, mu-



SE PARECE A...

THE WITCHER 3
Aunque su universo es de fantasía, el realismo del mundo de juego y sus personajes es total

GTA V
Otro enorme mundo abierto lleno de posibilidades y realismo, aunque contemporáneo.



¡Contar con un buen coche es una ayuda, desde luego! Explorar el enorme mundo de juego será algo más llevadero gracias a los vehículos disponibles. Habrá alguno apto también para luchar.



Los combates en el juego combinarán estrategia, táctica, magia y mucha acción y armas, siempre en tiempo real.



EL VIAJE INICIÁTICO

En «Final Fantasy XV» hay mucho del clásico viaje de héroe, como camino de iniciación.



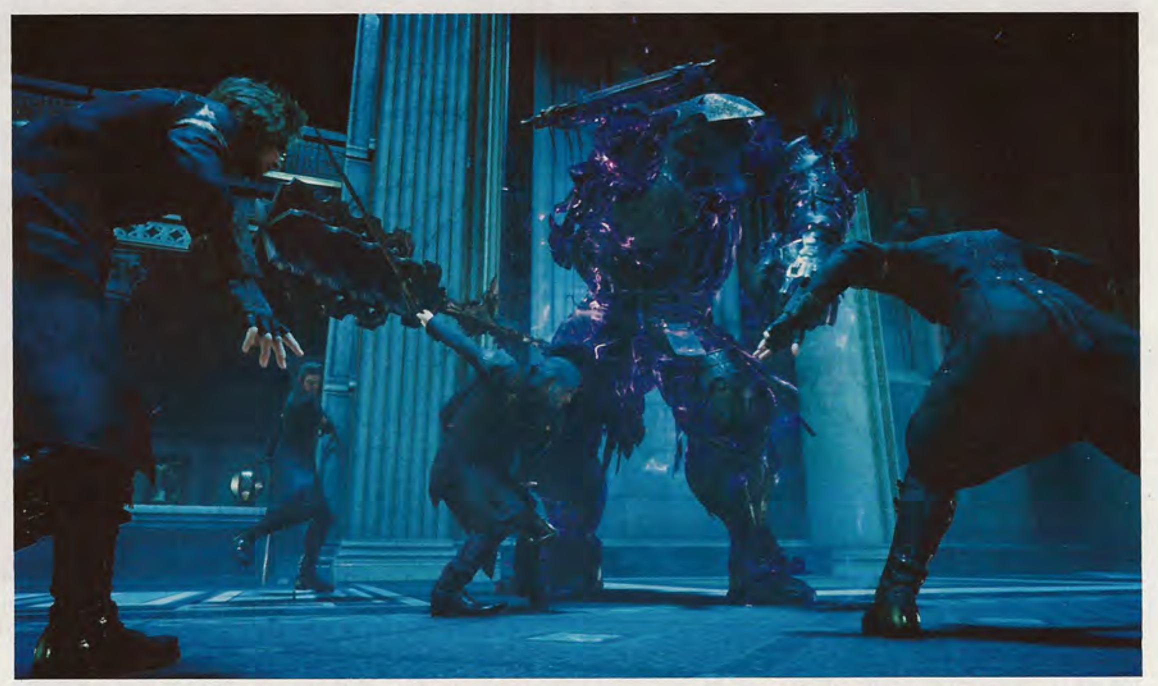
Amigos y compañeros vivirán la aventura contigo. Alejandro, Homero... todo héroe, real o ficticio, no ha vivido una epopeya épica sin contar con un grupo de amigos leales. Y Noctis no iba a ser menos.



Un mundo plagado de criaturas y desafíos descomunales. El mundo está repleto de magia y tecnología por igual. Combates con monstruos enormes y máquinas de guerra serán lo más habitual.



Una versión PC técnicamente sublime. El soporte de 4K, 8K, HDR, Dolby Atmos... es solo la punta del iceberg de lo que será la mejor versión en lo técnico y en contenidos de «Final Fantasy XV».



El camino hacia la victoria será largo y difícil. Cuando Noctis y sus amigos crean que han salido de un atolladero, seguro que a la vuelta de la esquina les esperará algo aún peor. Nunca podremos bajar la guardia antes los continuos ataques enemigos.

> **“ El combate será siempre en tiempo real, usando habilidades mágicas y armas de todo tipo ”**

chos días, dado todo lo que nos espera en el juego.

Y es que, aunque hemos tenido que esperar lo nuestro para disfrutar de «Final Fantasy XV Windows Edition», Square Enix quiere salirse con esta versión para PC, que ya se confirma como la más completa y vanguardista en lo técnico. Eso sí, a costa de potencia de hardware. Pero eso vamos a dejarlo para más adelante.

¡Entra en acción!

«Final Fantasy XV», como otros juegos de la serie, combina esa faceta de fantasía, magia y personajes legendarios con un mundo tecnológico. Así, convivirán en él ingenios cibernéticos y bestias monstruosas. Armas de fuego y hechizos. De hecho, Noctis y sus amigos son buenos exponentes de ello. Podemos conducir vehículos de todo tipo por tierra, mar y aire, pero también podemos participar en las clásicas carreras de chocobos –¡oh, sí!– o combatir dragones en el aire. Noctis, entre otras cosas, puede usar distintas armas de distintos tipos de forma simultánea. Tendremos también su poder de invocación, disponible cuando hayamos derrotado a

¿Está tu PC listo para «Final Fantasy XV»? ¡Compruébalo!

Además de una aventura mayúscula, «Final Fantasy XV Windows Edition» será todo un espectáculo visual, así que antes de sumergirte en su mundo resulta conveniente comprobar que tu equipo tiene una configuración adecuada para disfrutarlo en condiciones. Square Enix ha preparado un "benchmark" oficial para probar tu PC, que puedes encontrar en esta página: *benchmark.finalfantasyxv.com/en*



¡Prepárate para enfrentarte a bestias fabulosas! Dotadas de poderes mágicos o de una fuerza desmesurada, habrá que combinar todas las habilidades del grupo para vencer.



El espectáculo visual será global. No solo desde el punto de vista técnico, también desde el puramente artístico. ¡Una gozada!





Los enemigos no serán solo monstruos de la naturaleza. Los enemigos de Noctis contarán con grandes -literalmente- recursos para lanzar ejércitos de máquinas temibles contra nuestro héroe.

ciertos enemigos, absorbiendo sus poderes. Y todo el combate, además, será en tiempo real, a diferencia de otros juegos de la saga. Todo será mucho más dinámico y ágil y, aunque no controlaremos directamente a nuestros aliados, sí podremos guiarlos o asignarles ciertas estrategias de combate que podrán desplegar en el momento adecuado.

Además de la exploración del enorme, fascinante mundo de juego, si queremos cambiar de tercio podremos disfrutar de los múltiples minijuegos disponibles, como pescar, cocinar, competir en las carreras antes mencionadas, etc. ¡Será imposible aburrirse!

Y hablábamos antes del asunto técnico, en el que «Final Fantasy XV Windows Edition» brillará con luz propia. Y tiene su razón de ser.

¡La mejor versión!

Esta versión para PC ha sido trabajada codo con codo con Nvidia para ofrecer características únicas: soporte 4K y 8K, HDR, uso de HairWorks, Flow, Turf Effects, VXAO y ShadowWorks. Algo que supera incluso a bestias como «The Witcher 3». Es algo que, sin embargo, no afecta especialmente a los requisitos mínimos, muy en la línea de otros juegos, que aunque no son bajos, tampoco son disparatados. Eso sí, para llevarlo al máximo en 4K... Buf, consulta los datos en la web oficial, porque no son poca cosa. Square Enix ha creado un benchmark específico que es muy realista con lo que puedes esperar según tu configuración. Pruébalo, es -muy- recomendable. **A.P.R.**



CODE VEIN

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018

www.bandainamcoent.com

A medida que se acerca la -aún sin definir- fecha de lanzamiento de «Code Vein», nuevos detalles sobre la trama van surgiendo de los estudios de Bandai Namco. Las alianzas con PNJ, por ejemplo, es uno de los más llamativos. El mercado, Coco, que vende objetos raros; David, el investigador de las profundidad; Murasame, el vendedor de armas... Todos ellos nos ofrecerán misiones que mejorarán nuestra afinidad mutua. Pero, además, podremos elegir a uno de los residentes del mundo de Vein como compañero para cumplirlas.

TOEJAM & EARL BACK IN THE GROOVE

Género: Aventura **Estudio/compañía:** Humanature Studios/Adult Swim Games **Idioma:** Inglés **Fecha prevista:** 2018

www.adultswim.com/games/pc-console/toe-jam-earl-back-in-the-groove



Han pasado muchos años -más de 25- desde la aparición original de ToeJam y Earl en las consolas de 16 bit, pero la pareja más funky de los videojuegos regresará -con retraso- en 2018 en una nueva aventura. Los más veteranos, eso sí, verán el tremendo cambio que estos años han producido en la saga, pese a mentener la esencia -y buena parte de la música- del juego original.

THE CREW 2

Género: Velocidad **Estudio/compañía:** Ivory Tower/Ubisoft **Idioma:** Español (textos y voces) **Fecha prevista:** 2018

thecrew-game.ubisoft.com



Los retrasos han dominado el estreno de 2018 para Ubisoft. «Far Cry 5» está más cerca -marzo-, pero «The Crew 2» se ha quedado sin fecha específica. Lo ambicioso del universo de juego, las posibilidades de competición -aire, tierra y mar- y la esencia de mundo online permanente y masivo, obligan a la máxima consistencia y solidez del mismo. Si es así, bienvenido sea el retraso.

KNIGHTS & BIKES

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Foam Sword/Double Fine Presents
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2018

foamswordgames.com

Una pareja de amigas, una pequeñas isla británica, los años 80 del pasado siglo... La carta de presentación de «Knights & Bikes» no solo es fantástica, sino que su estética y creación artesanal -gráficos dibujados a mano- contribuyen a atraer la atención sobre esta preciosista joya indie promocionada por Double Fine. Las protagonistas, Nessa y Demelza, unen el espíritu que resurge en títulos como "Stranger Things" o «Before the Storm» sin tanto componente mágico, pero de forma tan arrolladora como adorable. Un juego a seguir muy de cerca.



SOULCALIBUR VI

- **Género:** Acción/Lucha
- **Estudio/compañía:** Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018

www.bandainamcoent.com

Mientras esperamos que Bandai Namco amplíe los datos sobre modos de juego y mecánicas en el regreso de «SoulCalibur», continúa presentando a los personajes que aparecerán en la nueva entrega de la saga. A los ya conocidos Mitsurugi, Sophitia, Kilik, Nightmare o Xianghua, se unen nombres nuevos como Grøh. El goteo de información, sin embargo, sigue sin llegar a la fecha de lanzamiento, más allá de la confirmación de 2018 como ventana de aparición del juego. Los fans de la lucha tendremos que seguir esperando, según parece.



THE LORD OF THE RINGS LIVING CARD GAME

- **Género:** Estrategia/Cartas
- **Estudio/compañía:** Fantasy Flight/Asmodee Digital
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Primer trimestre de 2018

www.fantasyflightgames.com



Un nuevo contendiente se acerca al mundo de los juegos de cartas en PC, ambientado en el más popular universo de fantasía: la Tierra Media. Esta adaptación del juego de mesa de Fantasy Flight ha contado con la supervisión y participación de la misma compañía, para que la creación de nuestros mazos, las tácticas, héroes y jugabilidad sean totalmente fieles al original. Y será gratuito.

VACATION SIMULATOR

- **Género:** Aventura/Acción RV
- **Estudio/compañía:** Owlchemy Labs
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2018

vacationsimulatorgame.com



Los creadores de «Job Simulator» continúan con su apuesta por el entretenimiento en RV con la continuación de su anterior título: «Vacation Simulator». Tras el trabajo llegan las vacaciones al este peculiar universo, disfrutando de un entorno divertido y paradisíaco, pero de nuevo los job-bots intentarán amargarnos las barbacoas, el buceo o los picnics.



WARGROOVE

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Chucklefish
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2018

wargroove.com

Hasta cuatro jugadores pueden participar en las batallas estratégicas por turnos de ambientación medieval de «Wargroove». Los creadores de «Stardew Valley» y muchos otros títulos indie toman la esencia de títulos como «Advance Wars» para deleitarnos con su estética pixel art, mientras combatimos en modos versus o cooperativos. Eligiendo uno de los doce héroes disponibles, cada uno con campaña, motivaciones y personalidad propias, podremos comandar nuestros ejércitos sin olvidarnos de su creación y gestión.



PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

¡El gran rol clásico está de vuelta!

Un dios se ha escapado. Y por nuestra culpa. Bueno, en realidad ocurrió hace ya un tiempo, pero no nos ha quedado más remedio que perseguirlo, por tierra y mar, hasta... ¡Deadfire!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** Obsidian/Versus Evil
- **Fecha prevista:** 3 de abril de 2018

CÓMO SERÁ

- Será un **JDR de estilo clásico**, continuación de la historia que vivimos en «Pillars of Eternity».
- Podremos formar un grupo de aventureros entre **siete compañeros diferentes**.
- Podremos explorar **el archipiélago de Deadfire** como capitanes de un barco.
- **Combatiremos en tierra y mar**, usando distintos sistemas.
- Definiremos las características de nuestros personajes en base a **seis tipos de atributos básicos**.

Todo en Eora es como en el mundo real. Bueno... menos la magia. Y, sí, en la vida real tampoco hay dioses a la fuga. Y, la verdad sea dicha, no hemos visto ningún kraken en el mar. Las peleas no son por turnos –a no ser que nos enfrentemos a un adversario realmente deportivo–... Bien, bien, es cierto, Eora es un mundo plagado de magia, krakenes, dioses, y también hay piratas, batallas navales y mucho más. Pero si decimos que es como el mundo real se debe a que en este fascinante, increíble mundo de fantasía y rol creado por Obsidian para su saga «Pillars of Eternity», como en la vida real –ahora sí–, cada acción, cada decisión y cada paso que demos explorándolo tendrán consecuencias que pueden ponerlo todo patas arriba en un abrir y cerrar de ojos. Y ahora más, cuando explorando Eora tras la aventura vivida en el juego anterior, viajemos hasta el archipiélago de Deadfire en busca de ese dios renegado. Si crees estar listo para sumergirte de nuevo en la maravillosa fantasía de «Pillars of Eternity», acompáñanos en este rápido repaso por todo lo que nos espera en una historia que dejará muy, muy pequeña a su antecesora.

¡Todos a bordo!

Nuestra experiencia con la beta de «Deadfire» nos ha llevado hasta la aldea de Tikawara –que aparecerá en el juego final a mitad de la historia, aproximadamen-

Vive la aventura de tu vida persiguiendo a un dios renegado por tierra y mar. El rol clásico está a punto de volver a nuestros PC de la mano de Obsidian y la continuación de «Pillars of Eternity» que nos llevará a explorar el archipiélago de Deadfire y disfrutar de la acción... ¡convertidos en capitanes de un barco!





te–, un lugar en el que apreciar la mayoría de las posibilidades del juego. Empezando por la exploración de los muelles, los contactos con los PNJ –como Vektor–, el desarrollo de diálogos y el sistema de habilidades basado en seis atributos básicos –fuerza, constitución, destreza, percepción, intelecto y resolución– y, sí, familiarizarnos con nuestro barco. Sí, un barco propio. Deadfire es un archipiélago, así que la exploración de esta región de Eora precisa de un navío.

Nuestra tripulación ya está formada, pero la personalización de los atributos de cada personaje definirá, en buena medida, nuestro estilo de juego. Recuerda: cada acción tendrá consecuencias, incluso entre los miembros de nuestro grupo de aventureros. Un personaje con mucha fuerza resultará intimidante en los diálogos. Uno con destreza, podrá evitar peleas escabulléndose tras enemigos y tipos peligrosos.

Aquí entran en juego, también, las habilidades especiales, divididas en tres tipos: activas, pasivas y modales. Las últimas pueden activarse y desactivarse a voluntad, afectan siempre a terceros y pueden tener efectos negativos o positivos. Y pueden resultar clave en según qué situaciones.

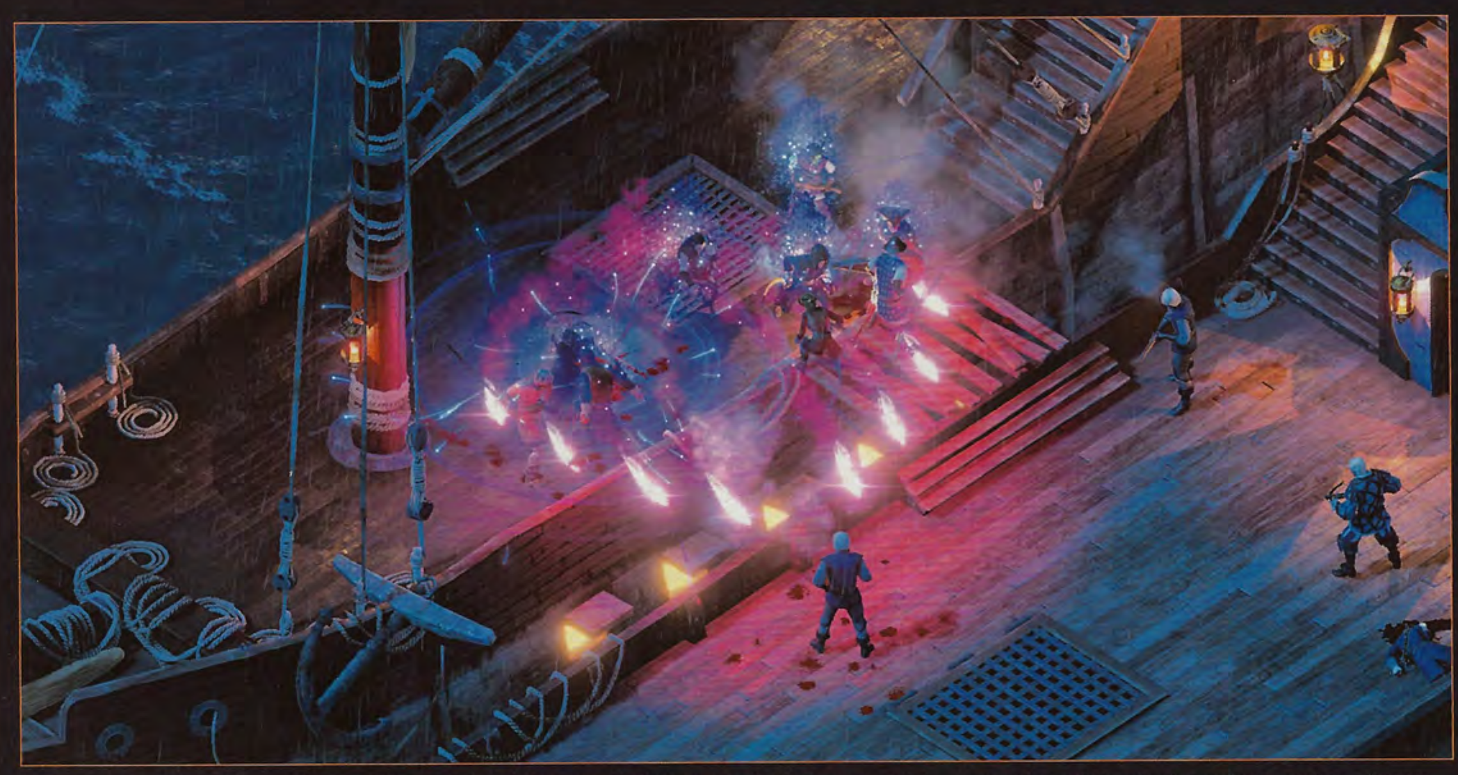
> **"El rol de estilo clásico vuelve con una aventura enorme en el archipiélago de Deadfire"**

Estas habilidades siempre se ganarán a medida que subamos de nivel, y equilibrar el grupo con ellas será una de las claves para conseguir nuestros objetivos, así que tendremos que pensar muy bien qué estilo de juego querremos tener.

Pero volvamos a nuestro barco. Uno de nuestros destinos era Poko Kohara, para lo que debíamos embarcarnos. ¡A navegar!

Tripulación... ¡a vuestros puestos!

La gestión del navío abarcará varios frentes. Lo primero será asignar a nuestra tripulación las tareas más adecuadas, lo que



Los tres tipos de habilidades de los personajes definirán tu estilo de juego. Se dividirán entre activas -para potenciar determinados poderes-, pasivas -siempre en funcionamiento- y modales -se pueden activar y desactivas a voluntad y siempre afectan a terceros, pudiendo tener un efecto negatuvo o positivo.

¿QUIERES UNA EDICIÓN INOLVIDABLE?



Entre 50 € y 80 € tendremos que gastar para hacernos con una de las tres ediciones que tendrá «Deadfire». Y si podemos permitírnoslo para conseguir la Obsidian Edition -la más completa-, merece la pena el extra.



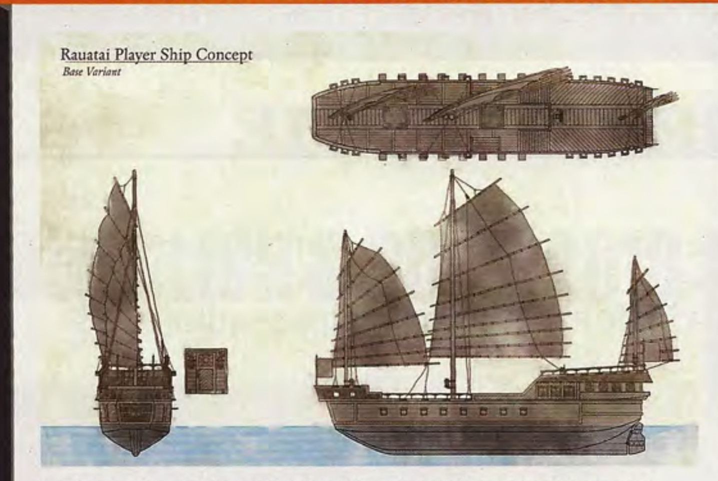
Además de los extras digitales y el acceso a los DLC futuros, podremos conseguir la BSO en CD, un mapa de tela, un bloc de notas y un conjunto de postales. Un conjunto realmente completo, para los amantes del rol.

vendrá definido por sus habilidades y características, tanto de clase como las definidas por nosotros. Cada personaje será más aptoo para ciertas tareas, y será tan fácil como arrastrarlos a ciertas áreas para que las lleven a cabo. Pero el barco servirá además como base, para transportar mercancias y... sí, como arma. Y aquí, claro, entra en juego la vertiente del combate. Algo especialmente importante en «Deadfire» porque combatir en el mar será distinto a en tierra.

En el mar los combates serán por turnos, mientras que en tierra tendremos un sistema de combate en tiempo real con pausa táctica -similar al juego anterior-. Pero habrá novedades y diferencias. Por ejemplo, podremos modificar el área de efecto de un hechizo o un ataque, si el personaje objetivo se desplaza -lo que dará mayor dinamismo



SER CAPITÁN DE UN NAVÍO ÚNICO: UNA DE LAS NOVEDADES CLAVE EN «DEADFIRE»



Los barcos disponibles en el archipiélago de Deadfire serán numerosos y variados, de forma que podamos escoger el que más se ajuste a nuestros gustos y estilo de juego. Algunos serán más potentes en combate que otros.



El barco será tan protagonista y miembro del grupo como los personajes. Podremos usarlo como almacén, medio de transporte, base, centro comercial, navío mercante... Un sistema flexible y versátil de exploración y combate.

> **“La exploración del mundo de juego se hará por tierra y mar, combatiendo en ambos”**

a la acción–. Y, en todo caso, las acciones se encadenarán en el orden asignado en la pausa. Los resultados pueden llegar a ser... ¡espectaculares!

¡Gana tu reputación!

Y nos dejamos para el final la esencia «Pillars of Eternity», que reaparecerá en «Deadfire»: animancia, religión, técnicas de alma y conocimiento de las mismas, y la reputación que nos vayamos ganando en el juego nos irá afectando a lo largo de la historia. En nuestra mano estará elegir cómo queremos ser reconocidos en la nueva aventura.

Queda ya muy poco para adentrarnos en los procelosos mares de Eora y descubrir los secretos que nos esperan en Deadfire. Hemos esperado mucho para volver... ¡y ya hemos llegado! **A.C.G.**



La gestión de la tripulación será intuitiva. Algunos tripulantes serán más aptos para ciertas tareas, y solo tendremos que arrastrarlos a su posición correcta.





ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Hay tanta ilusión en los proyectos independientes que es difícil no contagiarse. Aunque, claro, no tienen por qué gustarnos todos. Por el camino, también vemos cartas, sueños de infancia como construir barcos... La escena indie juega con nuestros sentimientos.

MAKE SAIL

Los barcos están de moda

Género: Simulador **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Popcannibal
Lanzamiento: Acceso anticipado **Web:** *makesailgame.com*
INTERÉS:

En los últimos años hemos jugado mucho a crear naves que iban muy lejos y hasta puentes entre dimensiones. Pero añorábamos algo que nos encanta, echarnos a la mar en nuestro propio navío. De eso va «Make Sail», que no podía tener un título más descriptivo.

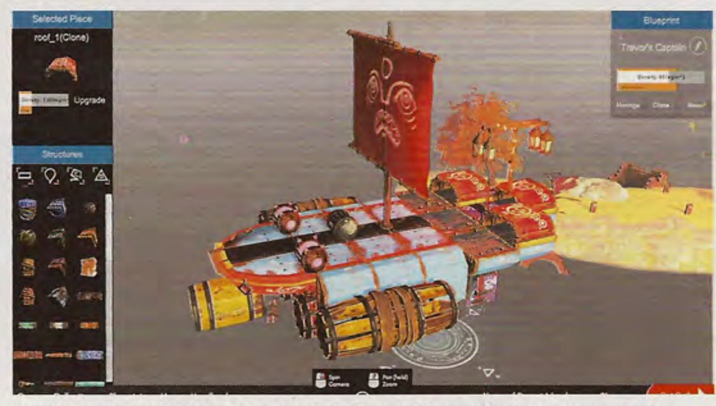
Con la premisa de construir y navegar, disponemos de una amplia colección de módulos. Estos flotan, proporcionan empuje o, sencillamente, quedan bien. También podemos intentar lo más esperpéntico y compartirlo. No todo va a ser buscar un diseño perfecto. Pero con propulsión química, eólica y hasta mágica, no nos podemos resistir a construir verdaderos engendros. La prueba de fuego: echarnos a la mar y esquivar icebergs o islas también está en el menú. En la parte de simulación nos topamos con la vis cosidad del agua, el viento y el comportamiento de los materiales utilizados. Un mar en calma no se porta como una tormenta. En la previsión estará nuestro éxito y se agradece tener ciertas nociones de patrón, de barco, se entiende.



Lanzarse al agua y aguantar el tipo es la última fase en esta experiencia donde emulamos a los grandes navieros de la historia... eso sí, a nuestra manera.



Los medios de propulsión para nuestras naves van desde las velas a motores de combustión, o soluciones basadas en la magia.



Como vemos en la interfaz de creación, no faltan materiales, aunque estos crecerán en posibilidades conforme pasen los meses.

EN CAMPAÑA

VGPC

Las puedes comprar ya, a través de Kickstarter, pero es por tiempo limitado. Estas pequeñas joyas de cartón y tinta están listas para hacerse hueco en nuestras colecciones. Con motivos de juegos que van de «The Sexy Brutale» a «Maldita Castilla». Sí, tenemos títulos con sello local, frente a otros más internacionales. Juegos que ya están a la venta y otros aún por llegar. Que nos sirven para echar unas partidas de póker de lo más coloridas. Aunque, con tanto arte y sus carátulas, da algo de pena gastarlas. ¿Qué tal unas para jugar y otras para guardar?

videogamesplayingcards.com



TECHNOLITES

Tenemos una debilidad con los juegos de naves. Nos encantan desde hace décadas y siempre estamos dispuestos a probar uno nuevo. Además, la tecnología amplía los márgenes y nos topamos con novedades que invitan a ser parte de ellas. «Technolites» es de estas, de las que piden colaboración. Nos encanta la idea de modificar la nave y cambiar el estilo de juego. Promete ser una mezcla de muchos juegos del género en uno, con misiones a las que hemos de adaptar todo el equipamiento, según lo veamos necesario.

kck.st/2EwUTkT

Más allá de los juegos que perpetúan su existencia gracias a las expansiones y DLC, que tienen un público muy fiel en algunas sagas, es reconfortante encontrarse con títulos que son casi experimentales, como los que podemos hallar en el mundo indie. Y es que, ¿dónde, si no, podríamos disponer de la experiencia de construir y botar un barco o de crear una empresa de demoliciones? Son solo un par de ejemplos, pero si el indie no es lo tuyo, no te preocupes, en las siguientes páginas hemos seleccionado un montón de juegos más, y de pequeños objetos de deseo que, a buen seguro, te alegrarán las próximas semanas tus pensamientos y alargarán tu lista de objetivos de cara al futuro más inmediato. ¿No te lo crees? Pues empieza a leer...

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

DEMOLISH & BUILD 2018

Un juego de lo más terapéutico

Género: Simulador **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Noble Muffins
Lanzamiento: 2018 **Web:** *playway.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■□□□

Dicen que tirar un muro de casa puede ser de lo más sano. Se liberan endorfinas, haces ejercicio y lo mismo te ahorras un dinero de la reforma. Pero en «Demolish & Build 2018» hablamos de algo a lo grande. De acabar con edificios y usar algo más que una maza. No parece haber límites para esta saga, que nos coloca en una compañía especializada en la demolición, con maquinaria cada vez más potente, terrenos que comprar y trabajadores que es especializan en obras por todo el mundo. Además, incluye multijugador cooperativo para trabajar con un compañero.



AFTERCHARGER

Cuando no ves quién te ataca

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Chainsawesome Games
Lanzamiento: 2018 **Web:** *afterchargegame.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■□□



Imagina que estás en un mundo donde la humanidad tiene de todo y ha alcanzado sus metas más ambiciosas. Pero da la casualidad que hay unos robots invisibles dispuestos a fastidiar la fiesta. Al menos contamos con tres jugadores por bando y un objetivo: debemos dar buena cuenta de los generadores y poner a los robots en contra de sus creadores. Con esta premisa, nos encontramos con un juego de acción rápido donde hay que atacar con sigilo, si queremos o defender las instalaciones. Algo tan sencillo como saltar al escenario y empezar a disparar, usar mejoras y subir en la clasificación.

PIXELMANÍA

IKENFELL



Una escuela de magia es un lugar donde los desarrolladores tienen toda la libertad. También nosotros, con un juego que recuerda a clásicos JRPG.
playiconoclasts.com

CELESTE



Uno de los juegos que más han dado que hablar últimamente, por cómo nos hace saltar entre plataformas y fracasar miserablemente. Lo adoramos.
celestegame.com

DARKROOM



Incluso con unos pocos píxeles en pantalla, si nos ponemos en situación, el terror nos puede afectar. Como hace tres décadas.
store.steampowered.com/app/747560/DARKROOM

TIMBER TENNIS



Hay poco que debamos decir sobre este juego de tenis. Que es mucho más que eso, porque nos ofrece poderes y golpes imposibles.
store.steampowered.com/app/321160/Timber_Tennis

A veces no sabemos si nos gusta más el mar o la mar. Este mes tenemos mucho que surcar, con el regreso de una compañía mítica. Nos vamos de viaje, sí, aunque la verdad es que nos da un poco igual el destino. Como si es una batalla estelar o un futuro ciberpunk.



DEMOS

WANGAN WARRIOR X



Los retrasos han impedido que probáramos este juego de carreras callejeras antes de febrero, pero al menos está aquí para dejarse ver.

■ *wanganwarriorx.jidoushashakai.com*

HALFLIGHT



Retos de aventura clásica y una vista en tercera persona nos invitan a descubrir qué tiene de especial el mundo fantasmal de Xi-sheng.

■ *facebook.com/HalflightGame*

PLAY WITH ME



Con un cursor sobre la pantalla y fondos estáticos, parece como si volviéramos al pasado en esta aventura de misterio y retos mortales.

■ *playwithmegame.com*

SEA OF THIEVES

Tan insondable como el mar que nos presenta

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Rare ■ **Disponible:** 20 de marzo 2018
■ **Precio:** 69,99€ (incluido en Xbox Games Pass) ■ **Web:** *rare.co.uk*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Estamos de fiesta, porque vemos un clásico volver a los ordenadores. Rare nos hizo crecer como jugadores con «Sabre Wulf» o «Alien 8», cuando se llamaban Ultimate. Pero de eso ha pasado mucho tiempo. Ahora se han centrado en hacer juegos para Xbox desde que Microsoft se hizo con sus servicios.

La buena noticia, para nosotros, es que parece haber dado un giro de timón. Uno con barcos piratas de por medio, donde una versión alfa, durante los últimos días de enero, nos ha borrado la cara de escepticismo. Queda por ver cómo es la experiencia final, pero ya tenemos en mente las patrullas de uno, dos o cuatro piratas en busca de tesoros. Con un mar que parece real y vivo al mismo tiempo. Pero centrémonos en la física, porque es uno de esos puntos que parecen pasar de largo. Las velas, según las despleguemos y cuál esté más abierta, harán que la nave vire rápido, sea más veloz o nos haga acabar en el fondo del mar. Nos parece uno de los puntos que han cambiado nuestra percepción de «Sea of Thieves».



Seguro que nos vemos en alta mar, cantamos canciones y bebemos grog, sin importar quien juegue en PC o en Xbox One, gracias al crossplay.



Levar anclas y partir o soltarla y frenar en redondo se vuelven tareas de lo más cotidianas en plena batalla y en aguas calmadas.

DIARIO DE DESARROLLO

WARHAMMER: VERMINTIDE 2



Jesper Kyd es todo un clásico de las bandas sonoras y contar con él en «Vermintide 2» es toda una promesa de inmersión en su mundo.

■ *vermintide.com*

BLESS ONLINE



Jae-hoon Jeon, el nuevo director de «Bless», afirma que se centrarán en solucionar fallos y añadir más contenidos de los ya vistos.

■ *blessonline.net*

CYBERPUNK 2077



Desde CD Project anuncian que la música de su juego será como ninguna hecha antes. No sabemos a qué se refieren; pero nos vale.

■ *cdprojektred.com*

MEMORIES OF MARS



En 505 Games nos llevan de la mano de Limbic Entertainment a Marte. Su vídeo de presentación deja claro que será difícil sobrevivir.

■ *memoriesofmars.com*

A base de volver con cada actualización, «ARK» se ha quedado perenne en nuestros discos duros. Igual que otros títulos que nos han dado menos guerra, como «Sombras de Guerra» o «Endless Space 2». Aunque quizá sea demasiado el paso por caja cada poco tiempo...

ARK: ABERRATION

Con un título así, espérate cosas de lo más extrañas

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Studio Wildcard **Disponible:** 12 de diciembre 2017 **Precio:** 19,99€ **Web:** *playark.com* **INTERÉS:**

Cuando caímos por primera vez en el planeta de «ARK: Survival Evolved», todo nos hizo pensar que aquello sería grande. Con la expansión «Aberration», el juego nos enseña lo peligrosas que son las mutaciones. Que las zonas oscuras ocultan aún más bichos que añadir a nuestro zoo.

Con cinco ambientes nuevos, 30 engramas para la colección y 14 criaturas que pueden hasta dejarnos en estado de gestación. Así de loca es la nueva expansión de «ARK» que, de paso, añade mejoras generales al juego.







Si creías que conocías todas las criaturas de «ARK», aquí tienes ejemplos de lo mucho que vuela la imaginación en Studio Wildcard.

ENDLESS SPACE 2

Otra civilización en el mismo espacio

Género: Estrategia **Idioma:** Inglés **Estudio:** AMPLITUDE Studios **Disponible:** 25 de enero 2018 **Precio:** 10,99€ **Web:** *endless-space.com*
INTERÉS:

Errantes, esta es la civilización que vuelve a la saga galáctica, como nueva expansión de «Endless Space 2». Pero no viene sola, pues añade los héroes de rigor, un nodo especial, diplomacia con los piratas, más misiones, una historia nueva, módulos para las naves y más contenidos.



SOMBRAS DE GUERRA BLADE OF GALADRIEL

La dama muestra su lado guerrero

Género: Rol **Idioma:** Español **Estudio:** Monolith Studios **Disponible:** Febrero 2018 **Precio:** 14,99€ **Web:** *shadowofwar.com*
INTERÉS:

La presentación de esta expansión para «Sombras de guerra» nos ha ofrecido demasiado. Su vídeo tenía pistas y enseñaba detalles a los que nos habría gustado enfrentarnos una vez en el juego. Pero no deja de ser interesante ver a Eltariel, la hoja de Galadriel, que se dedica a terminar lo que empezó.



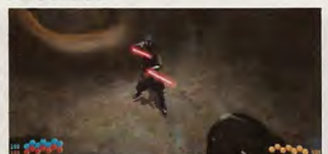
MODS

FALLOUT NEW VEGAS CRYSIS NANOSUIT



Los Nanotrajes de «Crysis» llegan a «Fallout New Vegas», con nueva visión y movimientos potenciados.
nexusmods.com/newvegas/mods/56815

STAR WARS: JEDI ACADEMY BRUTALITY



El juego de Star Wars también tiene su ración de novedades, con más de 40 enemigos y una lista de arreglos.
moddb.com/mods/jedi-academybrutality

FALLOUT 4 HARDCORE REBALANCE



Parece haber consenso en que los jugadores exigentes quieren tocar el equilibrio de todos los juegos.
nexusmods.com/fallout4/mods/29110

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND UNCUT



Muchos juegos esconden más material del que vemos. Con este mod quedan al descubierto.
nexusmods.com/morrowind/mods/45430

La calma antes de la tempestad marca un período entre enero y febrero. Después, son todo anuncios, grandes nombres y una recta final hasta el E3 de junio. Pero no hace falta quedarse con lo que será si ya podemos hincar el diente a juegos de lo más sugerentes.

ACTUALIZADOS

CROWFALL



El asesino llega a «Crowfall» con habilidades y equipamiento que le dan superioridad.
crowfall.com

AZULGAR: STAR COMMANDERS



El mundo abierto con toques de estrategia de «Azulgar» ha recibido mejoras y fallos arreglados.
azulgar.com

WORLD OR WARCRAFT



Nos adelantamos al verano, cuando llegue «Battle for Azeroth», pero ya empieza a calentar...
worldofwarcraft.com

THE FALL PART 2: UNBOUND



La protagonista de «The Fall» persigue su ansia por vivir en un mundo de humanos.
overthemoongames.com

CITADEL: FORGED WITH FIRE



Tras su lanzamiento el verano pasado, vemos que este título de rol no para de crecer y mejorar.
brawlhalla.com

IRONSIGHT

Nos suena mucho... ¡Todo!

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** Wiple Games **Lanzamiento:** Ya disponible **Web:** *ironsight.aeriagames.com*
INTERÉS:

El primer contacto con «Ironsight» nos dejó un poco descolocados. Nos sonaba hasta la imagen de reclamo. Pero no hay por qué juzgar a un estudio pequeño por llamar la atención con el trabajo de otros. No todo el mundo es Hideo Kojima, ni goza de su "originalidad". Además, si dejamos esto de lado, nos encontramos con buenas noticias. Como que el juego ha dejado su beta cerrada y ya está disponible para todos, de forma gratuita. Aunque siga de pruebas.

La situación que nos plantea «Ironsight» es la de un Oriente Medio en disputa. Rusia utiliza empresas privadas para tomar posiciones, mientras Occidente intenta equilibrar las cosas con sus propias contratas. Con esta premisa y el paso del tiempo, el conflicto afecta a todo el mundo.

El juego nos ofrece 14 escenarios cerrados, con zonas a destruir y clima variable, en los que enfrentarnos con unos 100 tipos de armas. Estas incluyen cuerpo a cuerpo, francotirador, explosivos, de sigilo y tecnología futurista. Hasta tenemos drones y tanques verticales, con algunos toques de originalidad. Pero todo resulta bastante familiar para los aficionados a sagas conocidas. Los objetivos van de la lucha por la supervivencia hasta la captura de puntos en el mapa o contra el entorno.



Tecnología futurista y unas 100 armas hacen que «Ironsight» nos suene mucho a algo ya visto, pero no por conocido deja de ser divertido.





APÚNTATE A LA BETA

ASHES OF CREATION



Los planes de «Ashes of Creation» siguen adelante, con acceso a la beta 2 para los que se lancen a comprarlo. Eso sí, de momento seguimos con versiones alfa, que durarán hasta finales de año. Los packs de reserva incluyen hasta 12 meses de tiempo de juego, valorado en 180$.
ashesofcreation.com

DCS WORLD



«DCS» se ha convertido en la referencia de los simuladores de vuelo. Sobre todo, con apuestas como «DCS 2.5», que ha afrontado su fase de beta abierta con el Sukhoi Su-25T ruso y el TF-51D norteamericano, junto a una colección de 25 más en tienda. El editor es de sus mejores bazas.
digitalcombatsimulator.com

Este mes es poco intenso en cuanto a ediciones coleccionista. Pero no por ello dejamos de lado uno de esos juegos que nos hacen querer que llegue la primavera para jugarlo. Incluso antes. Pero hay otras opciones para ampliar nuestras colecciones y llenar estanterías.

PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

Para los que quieren mucho más

Género: Rol **Idioma:** Inglés **Estudio:** Obsidian **Lanzamiento:** 3 de abril 2018 **Precio:** 79,95€ **Web:** *obsidian.net* **INTERÉS:**

Desde que supimos de la segunda parte para «Pillars of Eternity», teníamos una duda sobre sus versiones físicas. Pero se despejaron con el acuerdo alcanzado entre sus editores y THQ Nordic. Está ya disponible para su reserva en las tiendas habituales, junto a las ediciones digitales, que se pueden adquirir a través de Steam y GOG. Pero vayamos a los detalles importantes, las diferentes versiones que llegarán ese 3 de abril.

La reserva de «Pillars of Eternity II: Deadfire» incluye varios elementos extra en sus versiones Standard, Deluxe y Obsidian Edition. Entre ellos el cráneo de St. Drogga.

El precio para la edición estándar es de 49,99€, mientras que la Deluxe asciende a 59,99€ y la diferencia es que añade la BSO. También ganamos acceso a una mascota extra, un objeto especial, una guía de inicio, el mapa en alta resolución y el volumen II de libro editado por Dark Horse.

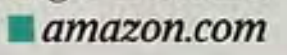
Para la Obsidian Edition, su versión física añade el mapa en tela. Además, trae la banda sonora en CD y el juego en formato DVD. El precio es de 79,99€.





La versión física de Pillars of Eternity: Deadfire, en su edición Obsidian, incluye todo lo de las ediciones digitales, más un mapa en tela, un bloc y postales de Deadfire.

DE COMPRAS



FIGMA GENJI



«Overwatch» se ha convertido en un referente para figuras de alta calidad. Esta de Genji, que se acerca a los 100€, es otro ejemplo de hasta dónde puede llegar el detalle.

amazon.com

COMIC DE GEARS OF WAR



El escritor Writer Kurtis Wiebe y el artista gráfico Max Dunbar mantienen viva la llama de «Gears of War» con un nuevo cómic, The Rise of Raam.

arte9.com

RICK Y MORTY EL JUEGO DE MESA



Cada temporada de Rick y Morty se merece un juego de mesa, otro para PC y que no tarde mucho la siguiente. En fin, nos conformamos con este, por 24,95€.

game.es

MÁSCARA BIOSHOCK



Esta máscara de Splicer soldador es una réplica a tamaño real de lo que veíamos en «BioShock II». No tiene por qué quedarse en la estantería durante carnavales.

cuernavilla.com

PARA TU COLECCIÓN

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM EDICIÓN LIMITADA



A pesar de su formato episódico, «Life is Strange» también está en edición física. Algo que, para la temporada de «Before the Storm», sigue siendo válido. Desde el 9 de marzo tendremos una edición limitada con muchos detalles. Por otro lado, si te gustan los vinilos, la Vinyl Edition incluye cuatro con la BSO por 69,99€.

game.es

LECTURAS

GUINNESS WORLD RECORDS 2018. GAMER'S EDITION



Cada año es igual, más o menos. Nos superamos, lo registramos y, si cumplimos las normas, podemos salir en el libro Guinness de los récords. Toda una institución que desarrolla ediciones específicas de deportes y, por supuesto, videojuegos. En Guinness World Records 2018 Gamer's Edition vemos que las marcas están en lo más variado. Desde el récord a la hora de acabarse un juego hasta horas seguidas pegados a la pantalla. Cada año vemos retos nuevos y de lo más locos. La edición actual sale por 15,95€.

casadellibro.es

■ **Evento:** eSquad The eSports Academy ■ **Juegos:** Varios ■ **Lugar:** Madrid ■ **Más detalles:** *e-squad.es*

ESQUAD: THE ESPORTS ACADEMY

Un lugar para aprender a jugar como los profesionales y, al mismo tiempo, ver qué posibilidades ofrecen los eSports de cara al futuro.

Un profesor de «Pro Evolution Soccer», otro de «Clash Royale» y un tercero para «Tekken» son parte del equipo. Pero no acaba aquí la plana mayor de formadores en eSquad, The eSports Academy. Porque cada uno de estos profesionales, campeones y entrenadores, imparten asignaturas en su terreno: juegos de fútbol, de cartas y de lucha. Aparte de ello, en las instalaciones de este centro madrileño, también vemos otros aspectos formativos. Como el de buscar un lugar en el nuevo entorno laboral. Los eSports no son solo jugadores y entrenadores, sino que se han abierto las puertas a muchos puestos en los que cada vez hay más demanda. Este parece ser el verdadero objetivo de eSquad. Formar en la base, enseñar a jugar, pero también en el terreno administrativo, creativo y una larga lista que no para de crecer. Los alumnos están encantados, con estudiantes de instituto, universitarios o profesionales en diferentes sectores. Sus responsables no dejan de hablar sobre el futuro, con vistas a crecer y celebrar campeonatos todas las semanas.

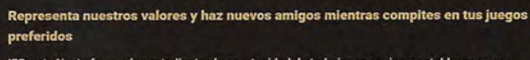


■ **Evento:** IESports ACBNext ■ **Juegos:** LoL y Clash Royale ■ **Fechas:** Desde el 1 de marzo 2018 ■ **Lugar:** España ■ **Más detalles:** *iesports.es*

LIGA DE INSTITUTOS IESPORTS ACBNEXT

La Comunidad de Madrid es el primer paso para un proyecto que promete alcanzar de lleno las bases de la comunidad de eSports en toda España.

Representa nuestros valores y haz nuevos amigos mientras compites en tus juegos preferidos



IESports Next ofrece a los estudiantes la oportunidad de trabajar en equipo y establecer nuevas relaciones sociales. A través de los videojuegos aprendemos a relacionarnos, expresarnos y a trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes. Mediante el juego se establecen valores como la responsabilidad, respeto, integración... Los 16 valores de IESPORTS ACBNext harán de los estudiantes mejores personas mientras se divierten en la primera competición de deportes electrónicos de la comunidad de Madrid.







Nos encanta ver cómo crece cada año University eSports. No podemos más que alegrarnos por otro proyecto que comparte sus raíces, por tener detrás a parte del equipo original del proyecto universitario. Con IESPORTS ACBNext se inicia una andadura que promete ser todo un hito, afectando a los jugadores más jóvenes y a ofrecer unas garantías de cara a conocer eSports.

La Comunidad de Madrid es el marco para esta primera temporada de IESPORTS ACBNext que empieza el 1 de marzo. Se siguen las mismas normas de los torneos universitarios, con lo que está garantizado el proceso por contar con docentes. Es necesario que un profesor haga la petición de entrada en el torneo. Se buscan valores como esfuerzo, disciplina, compromiso, justicia... y deportividad.

SALÓN DE LA FAMA

JAIME "GRAVESEN" ÁLVAREZ



Esta vez nos centramos en uno de esos juegos que no destacan tanto en PC como consolas, EA Sports «FIFA». Pero sí tenemos representantes importantes en los torneos. Con el caso de Gravesen, que ha tenido éxitos más que notables en su carrera. Con solo 19 años, ha sido campeón de España cuatro veces. Además, cuenta con marcas muy a destacar, aunque se perdiera hace poco el principio de la temporada oficial.

Las aficiones de Jaime, nombre de este ovetense, pasan por el deporte real y los juegos de estrategia, pero tampoco resta tiempo a los estudios. La Universidad de Murcia le ha becado para que se desarrolle como informático, al tiempo que encauza su carrera en el mundo de los eSports.



Competir en eSports y sacarse una ingeniería son dos de las actividades de Gravesen, que se ha convertido en un referente nacional de EA Sports FIFA.

■ **Evento:** ESL One Katowice 2018 ■ **Juego:** Dota2 ■ **Lugar:** Katowice ■ **Fecha:** 24 y 25 de febrero 2018 ■ **Más detalles:** *esl-one.com*

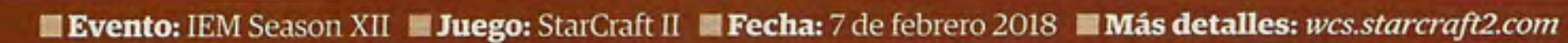
ESL ONE KATOWICE 2018



El primer major de «DotA 2» celebrado en Polonia tiene como lugar de reunión la ya conocida ciudad de Katowice.

Labrarse un nombre en los eSports es algo que vemos en equipos, jugadores o entrenadores, por ejemplo. Pero lo que ha conseguido Katowice resulta espectacular. Nos hemos aprendido el nombre de esta ciudad polaca y, cada vez que lo escuchamos, lo vinculamos a un evento de deportes electrónicos. Además, no para de crecer en este sentido. Con el primer torneo de la ESL One de «DotA 2» que se disputa en Polonia.

Con 16 equipos y una bolsa de un millón de dólares, el Spodek Arena de Katowice se convierte también en el centro del mundo para el título de Valve. El quinto major de la temporada 2017-2018 hace que los 1.500 puntos en juego sean un gran acontecimiento. Eso sí, con vistas al The International 8, que llevará al Rogers Arena de Vancouver, Canadá, toda la emoción de «DotA 2» este año.



■ **Evento:** IEM Season XII ■ **Juego:** StarCraft II ■ **Fecha:** 7 de febrero 2018 ■ **Más detalles:** *wcs.starcraft2.com*

UNA CAMPEONA ENTRE LOS MEJORES DE STARCRAFT II

No solo nos alegramos de que una campeona haya llegado a lo más alto de «StarCraft II», sino que tiene mucho por delante.



Sasha "Scarlett" Hostyn puede presumir para su país, Canadá, de haberse coronado como ganadora en el IEM Season XII de «StarCraft II». Un evento celebrado en PyeongChang, donde la competencia local nos hace olvidar muchas veces que hay grandes jugadores fuera de Corea. Además, Scarlett ha vencido al bicampeón del mundo Kim "sOs" Yoo Jin, lo cual deja fuera de toda duda el nivel de la competición. Estar en lo más alto, llevarse un tercio de los 150.000 dólares en juego o acaparar portadas puede ser solo un paso para que esta excepción no se vea como tal dentro de poco. Aunque la carrera de esta campeona empezó a principios de década y no tiene visos de parar ahora.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*



GAME ESPORTS

Una competición profesional que reúne las marcas Game Stadium y Game Arena, asociada con la cadena de comercios especializados y heredera de SocialNAT.
Web: *esports.game.es*



OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



ESL MASTERS
Vuelve la competición con una tercera colección de encuentros y finales presenciales por parte de ESL España, con «CS:GO».
es.pro.eslgaming.com

THE CLOUD LEAGUE
Los equipos asentados se han puesto serios para mejorar sus canteras. Esta nueva liga, con 12 equipos, puede ser la solución que buscan.
thecloudleague.com

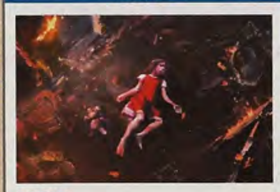
TEMPLADO



CAMBIOS EN HEARTHSTONE
Blizzard no para de mejorar sus juegos competitivos. Ahora con modificaciones en «HearthStone» de cara a contrincantes de nivel.
news.blizzard.com

TIENDA DE MAD LIONS
Además de abrir tienda oficial, en un Elite Gaming Center en Madrid, los planes se encaminan a vender material de otros equipos.
madlions.com

FRÍO



ANNIE
En Riot tienen un concepto muy particular de qué quiere la comunidad en cuanto a historias. La de Annie, como hija de la Oscuridad, ya tiene su cinemática.
leagueoflegends.com

LINEAGE II TAMBIÉN
La temporada regular de «Lineage II» está en marcha, con el juego actualizado y encuentros masivos.
lineage2.com



VIVIR UNA EXPERIENCIA DE PELÍCULA

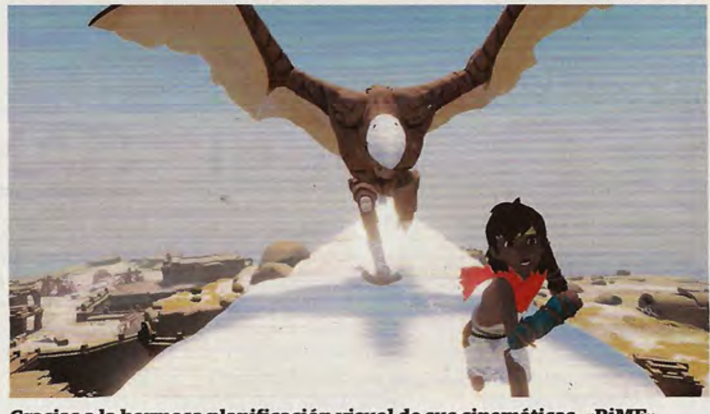
LAS SECUENCIAS CINEMÁTICAS

El uso de las cinemáticas genera opiniones enfrentadas: desde los que aman estas cápsulas narrativas con aspecto de superproducciones hasta los que las odian por interrumpir el juego. Con la fusión de géneros y la presencia cada vez mayor de las tramas, ¿qué presencia tendrán las cinemáticas en los juegos del futuro?

Uno de los principales retos a los que se han enfrentado todas las nuevas tecnologías de la comunicación en sus primeras décadas de existencia ha sido la necesidad de desarrollar unos códigos propios que lo distingan como medio. Esto es algo por lo que han pasado tanto la fotografía, como la radio o la televisión. El cine, por ejemplo, tuvo que recurrir durante sus primeras décadas a recursos procedentes del teatro, el vodevil o los folletines literarios. Con el tiempo, el cine desarrolló unas formas propias (el llamado "lenguaje cinematográfico"), aunque aún sigue siendo habitual escuchar quejas cuando una película es "excesivamente teatral". Algo parecido estaría ocurriendo con los videojuegos, un medio de expresión joven que comparte códigos con otros medios audiovisuales y que siempre se va a sentir tentado a utilizar recursos procedentes de la televisión y, sobre todo, del cine.

Las cinemáticas, o cutscenes en inglés, serían uno de los ejemplos más evidentes en este sentido. En su acepción más estricta, las cinemáticas durante las cuales el juego ejecuta insertos narrativos, generalmente piezas de animación, pero también de vídeo, texto o sonidos, de una duración indeterminada, que puede ir desde solo unos segundos hasta varios minutos. Debido a su naturaleza predeterminada, lo habitual es que mientras duran las cinemáticas el usuario pierda control total o parcial sobre la acción de juego, lo que puede resultar especialmente irritante como se verá más adelante.

Al funcionar como pequeñas películas, la creación de las cinemáticas se plantea en términos muy similares a una producción audiovisual. Aunque la producción pueda variar en complejidad, suele ser habitual que para su realización se contrate a un equipo de profesionales procedentes del ámbito de la animación y el cine, incluyendo animadores, guionistas y dialoguistas.



Gracias a la hermosa planificación visual de sus cinemáticas, «RiME» (2017), de Tequila Works, posee uno de los finales más emotivos de la historia del videojuego español.


La originalidad de «NieR Automata» (2017), con sus movimientos de cámara y cambios de perspectiva, destaca especialmente en los momentos cinemáticos.



Las pocas cinemáticas de «Cuphead» (2017) parodian las limitaciones de los "cartoons" de la época muda mediante el uso de letreros y rótulos.

Es por ello muy importante que los encargados de este tipo de secuencias tengan una formación que les permita entender los códigos de ambas disciplinas.

El inicio

Las primeras cinemáticas surgidas durante la era arcade consistían en pequeñas secuencias animadas entre los diversos niveles. Estas pantallas cumplían con la función de premiar al jugador tras haber superado la pantalla, dándole una pequeña pausa para descansar mientras el juego preparaba los elementos del siguiente nivel. Se trataba por tanto de un parón en el juego que permitía que el jugador descansara y que, además, disimulaba los tiempos de carga entre pantallas. «Ms. Pac-Man» (1982) es un ejemplo representativo en este sentido, con pequeñas escenas en las que la pareja protagonista se perseguía de forma cómica en la pantalla.

Conforme las historias de los juegos se fueron volviendo más ricas y elaboradas, estas secuencias animáticas fueron ganando en protagonismo y espectacularidad, como demuestra un título clásico como «Dragon's Lair» (1983). Este juego se benefició de contar con el director de animación Don Bluth, cuyo estilo visual combinado con el peculiar sistema de juego, creaba la impresión de estar controlando las acciones de una película de animación con estética "cartoon". Bluth realizó toda la animación para «Dragon's Lair» en tan solo siete meses y con un presupuesto de un millón de dólares, algo muy bajo para lo que era habitual entonces en una película de animación.

Conforme los juegos se iban haciendo más complejos, la necesidad de usar "cutscenes" para disimular mediante las transiciones entre escenas aumentó. La apabullante apariencia cinematográfica de «Tomb Raider» (1996) se debió en parte a las cinemáticas del juego. Dada la novedad del juego, y el considerable erotismo del personaje principal, poco le importaba al consumidor del juego que la apariencia de Lara Croft cambiase radicalmente entre estas secuencias y el resto del juego. Este desfase visual se debía a que estas cinemáticas eran contenido ya renderizado que se preparaba con antelación y que la máquina no necesitaba cargar en tiempo real, lo que posibilitaba un acabado visual muy superior, pero en las que podía no cuadrar, por ejemplo, el arma que nosotros teníamos en tiempo de juego. Con el tiempo, este desfase entre las distintas partes del juego comenzó a ser progresivamente molesto, con notorios ejemplos como «Metroid: Other M» (2010), probablemente la peor entrega de la saga.

> **"Conforme las historias de los juegos se volvieron más ricas, las cinemáticas fueron ganando en espectacularidad"**

Un recurso imprescindible

Con la consolidación de nuevos géneros como los RPGs o los "survival horror", las cinemáticas se fueron convirtiendo en recursos imprescindibles para mostrar la interacción entre los distintos personajes del juego, como demuestra su presencia constante en sagas como «Final Fantasy», «Zelda», «Alone in the Dark», y ya más recientemente «Assassin's Creed» o «Grand Theft Auto». Conforme las animáticas crecían en espectacularidad, su utilización como trailers promocionales fue en aumento. La pieza introductoria de «Beyond Good and Evil 2» (2018), que se vio el verano pasado en el E3, no envidia nada en el apartado visual a cualquiera de las superproducciones de ciencia ficción que se quiera, aunque en esencia pueda considerarse como un soberbio ejemplo de cortometraje de animación 3D, con


El sorprendente diseño de sonido desarrollado por Balasz Kalazdi para «Hellblade Senua's Sacrifice» (2017), uno de los juegos más sorprendentes del pasado año, explora con originalidad los aspectos más oscuros de la mente humana.



Por primera vez en la saga, «The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild» (2017) utilizó actores de doblaje en la mayor parte de sus cinemáticas.

referencias que van desde "Indiana Jones y el templo maldito" (1984) hasta "Valeryan (2017)", pasando por los videoclips de la banda virtual Gorillaz.

Una buena cinemática puede ser una magnífica herramienta para ambientar la historia y construir su identidad y mitología. También son buenas herramientas en aquellos juegos con tramas muy complejas y enrevesadas, encarrilando las tramas en la dirección escogida por sus creadores. Es por ello que son un recurso muy habitual al principio y al final de un juego o de una misión, así como en momentos especialmente relevantes del mismo.

Patriots» (2008) sigue ostentando el título del juego con las cinemáticas más largas de la historia: más de 5 horas de secuencias no interactivas.

Estos parones pueden atentar contra el estado de flujo del jugador, un estado de concentración muy necesario en los videojuegos. Para evitar esto, una tendencia creciente es la de correr las cinemáticas en tiempo real, lo que permite ajustar determinados elementos, como el aspecto actual del personaje, dentro de la secuencia cinemática. Como consecuencia positiva, muchas cinemáticas permiten ahora también que el jugador mantenga cierto control del personaje. Por ejemplo, en «Assassin's Creed: Origins» (2017) podemos controlar con gran nivel de movilidad al protagonista durante estos momentos, lo que ayuda a no perder la concentración en el juego.

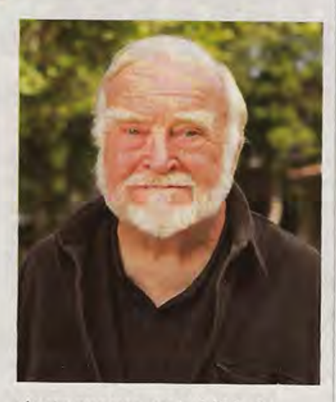
> **"Una buena cinemática es una herramienta para ambientar la historia y construir su identidad y mitología"**

El problema surge cuando las cinemáticas aparecen en momentos inesperados, rompiendo la tensión del momento. Aunque visualmente impactantes, un uso excesivo de las cinemáticas puede ser contraproducente, ya que pueden destruir la experiencia interactiva. Uno de los aspectos más criticados de «Far Cry 4» (2014) es la cantidad de largas secuencias cinemáticas que interrumpían el juego sin posibilidad de saltarse. A pesar de su gran belleza, la excesiva longitud de estas secuencias las convirtió en especialmente tediosas. Por otro lado, en cuanto a juegos con largas animáticas, el extraordinario «Metal Gear Solid 4: Guns of the

Otro grave problema ocurre cuando las cinemáticas no hacen honor a su origen cinematográfico y acaban pareciendo más bien una mala parodia de lo que deberían ser. Este es uno de los principales problemas de «Hitman Absolution» (2012), un juego con secuencias cinemáticas absolutamente ridículas y que decepcionó a muchos seguidores de la saga, a pesar de sus excelentes gráficos y ambientación. La razón

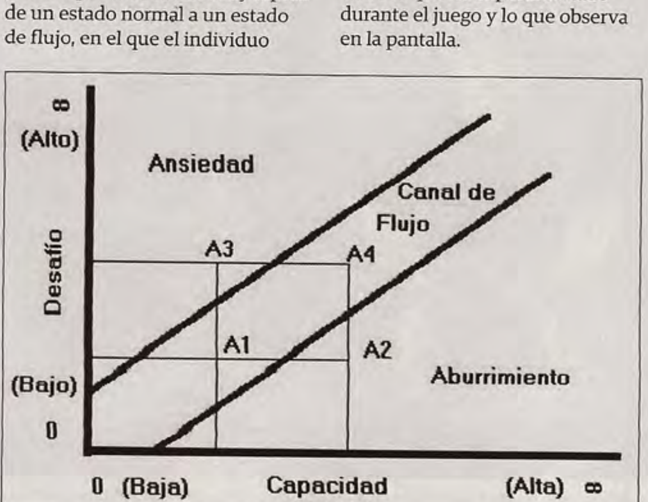
EL ESTADO DE FLUJO

El estado de flujo o "flow" es un estado mental en el que el individuo queda completamente absorto por la actividad que realiza, con todos los sentidos al servicio de la actividad que realiza y sin consciencia plena del paso del tiempo. El concepto de flujo fue descrito por primera vez por el psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi y su aplicación ha tenido una influencia extraordinaria en los ámbitos del desarrollo de la motivación y la creatividad.



El estado de flujo, que se da muy pocas veces en situaciones normales, resulta relativamente frecuentemente en aquellas actividades que requieren de una alta concentración y tienen un componente de diversión, como ocurre en la práctica de los deportes, de las destrezas artísticas y muy particularmente con los videojuegos. Los investigadores sobre el tema han comprobado que los jugadores de videojuegos pueden pasar de forma muy rápida de un estado normal a un estado de flujo, en el que el individuo siente que usa sus habilidades al máximo, con cuerpo y mente fluyendo al unísono.

Cuando las cinemáticas están mal diseñadas o son demasiado largas, este estado especial de la mente puede quedar interrumpido, afectando a su experiencia del juego. El jugador pasa entonces de un estado de disfrute a de repente ser consciente de las incoherencias entre lo que ha experimentado durante el juego y lo que observa en la pantalla.





«Bioshock Infinite» (2013) es un juego con la peculiaridad de utilizar los entornos de forma narrativa. Gracias a una excelente planificación visual, tiene una de las secuencias finales más satisfactorias y complejas de la última década.


«Injustice 2» (2017) hace un uso efectivo y original de las cinemáticas con microsecuencias en medio de la acción que, en vez de ralentizar la lucha, acaban produciendo una apasionante fusión con la profundidad psicológica de los RPGs.

se debía a los personajes de cartón piedra del juego, un exceso de malos diálogos y un guion que parecía inspirado en un mal telefilme.

Incongruencias

Si además estas secuencias atentan contra la atmósfera creada en el juego, puede conducir a que el jugador experimente lo que algunos investigadores denominan "disonancia cognitiva". Esta teoría, planteada por el psicólogo estadounidense Leon Festinger, implica un conflicto entre dos pensamientos o creencias opuestas: por un lado, el placer inmersivo del videojuego con las incongruencias narrativas de las cinemáticas. Si son excesivas, la tensión puede llevarle a modificar su experiencia por completo, y dejar de disfrutar del juego.

Quizás uno de los peores efectos en este sentido sea cuando se hace una mala planificación visual de la historia y se ignoran las reglas cinematográficas, lo que convierte la acción en muy confusa y difícil de seguir para el usuario. El final de «Mass Effect 2» (2010) es un auténtico delirio de montaje en este sentido, con continuos saltos de eje, con el personaje corriendo hacia un lado en un plano y regresando al siguiente. Un momento que debía ser el de máxima tensión emocional se convertía en ridículo por ignorar leyes básicas de composición cinematográfica.

En el otro extremo se situaría el final de «Bioshock Infinite» (2013), un juego que utiliza los entornos de forma narrativa. Gracias a una excelente planificación visual, tiene una de las secuencias finales más satisfactorias y complejas de la última década. De manera inteligente, «Bioshock Infinite» acaba integrando los movimientos envolventes de cámara que caracterizan a los "shooters" en la narrativa de la historia, y consigue que a través de estos se resuelvan los misterios de la trama.

Con la fusión de estilos que se vive en la actualidad, las cinemáticas se han convertido en habituales en géneros donde hasta hace poco no lo eran tanto, como en los "beat'em up". «Injustice 2» (2017) hace un uso muy efectivo y original de las cinemáticas con microsecuencias en medio de la acción que producen una fusión con la profundidad psicológica de los RPGs.

A día de hoy, las cinemáticas van corrigiendo errores comunes en el pasado, aunque se siguen viendo aberraciones y malas prácticas. Esto demuestra lo imprescindible que es que los profesionales del videojuego sepan usar las reglas del relato audiovisual en beneficio de sus historias, aplicando el arte de saber contar un buen relato audiovisual al servicio de las mecánicas de los juegos. **S.V.L.**


En «Assassin's Creed: Origins» (2017) podemos controlar con un gran nivel de movilidad al personaje protagonista durante estos momentos, lo que ayuda a no perder la concentración durante el juego.

EL EXPERTO





SAMUEL VIÑOLO LOCUBICHE

- Es **Coordinador Académico del Grado en Animación de U-tad** y corresponsal de animación iberoamericana para la publicación digital **Cartoon Brew.**
- Cuenta con **más de 15 años de experiencia como animador y diseñador gráfico** en España, Reino Unido y Alemania para empresas como **Haribo, Aggreko, Abertis, Eiffage,en proyectos de diseño, motion graphics, animación y videojuegos.**
- **Es doctor por la Universidad de Barcelona** con una tesis sobre el modelo de la animación 3D estadounidense. Ha publicado también los libros Guía para ver y analizar **Up (Disney/Pixar) y Cien años de animación española.**

EN PORTADA
BLADE RUNNER
¡El futuro llegó hace 20 años al PC!

Era el santo grial hace 20 años. Conocer cualquier detalle, por mínimo que fuera, de la adaptación de «Blade Runner» a videojuego se convirtió en casi una obsesión para la prensa de la época. Pero EA y Westwood mantuvieron el secreto a buen recaudo... hasta que llegó la portada de Micromanía. De todos modos, el secretismo tenía su razón de ser, porque pese al tiempo transcurrido desde el estreno de la película –15 años– hasta su adaptación a videojuego, «Blade Runner» seguía siendo la mayor referencia del cyberpunk fílmico. Y la complejidad de adaptar su universo puso a prueba las capacidades y recursos de Westwood Studios. Si había, eso sí, un estudio que podía hacerlo, ese era el fundado por Brett Sperry y Louis Castle en Las Vegas.

El desarrollo de un motor gráfico que combinaba modelos 3D de enorme detalle para la época, con escenarios que calcaban la esencia y decorados de la película, permitió trasladar el universo "Blade Runner" de la gran pantalla al monitor de nuestros ordenadores.

Eso sí, aquellos que soñábamos con meternos en la piel de Deckard nos quedamos con las ganas. A cambio, la historia de Ray McCoy era tan apasionante como la del protagonista de la película. Vimos cosas que vosotros no creeríais...



Muchos personajes del «Blade Runner» de juego eran inéditos, pero otros de la película sí aparecían.



No, no manejábamos a Deckard, sino a Ray McCoy. Eso sí, en la trama se hacía referencia a aquel varias veces.



La fabulosa ambientación de la película se recreó con asombrosa precisión y fidelidad. Algunos escenarios parecían calcados a los que vimos en el cine.



MICROMANÍA 31, TERCERA ÉPOCA

Era, sin duda, la portada más buscada hace 20 años por la prensa de videojuegos, pero fue Micromanía la primera revista en darla, con contenidos exclusivos llegados directamente de Westwood Studios. ¡«Blade Runner» se convertía en juego!

EL PERSONAJE
LOUIS CASTLE

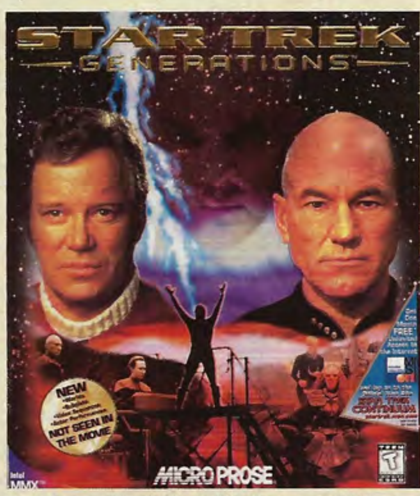


Uno de los dos fundadores de la mítica Westwood Studios, e impulsor y principal responsable de la creación de «Blade Runner» –amén de otras sagas como «C&C» y «Lands of Lore»–, Louis Castle colaboró con Spielberg en la creacion de la saga «Boom Blox» para Wii, tras dejar el estudio que fundó –cuando EA lo absorbió–. Desde Marzo de 2017 es la cabeza visible de Amazon Game Studios Seattle.

DESTACADO
STAR TREK GENERATIONS

¡Adios, Kirk; hola, Picard!

La adaptación de películas a juego de PC parecía haberse convertido en uno de los pilares del número 31 de Micromanía, pero fue más casualidad que otra cosa. Sea como fuere, «Star Trek Generations», la aventura de Microprose que llevaba la nueva generación de Star Trek al videojuego, se acabó convirtiendo en el MegaJuego del mes gracias a su fiel versión de la trama y ambientación, además de ser una profunda y nada fácil aventura. La aparición –y encarnación– de los principales protagonistas de kla película en el juego fue también uno de los alicientes que tanto los trekkies como los fans del género apreciamos por igual. Seguro que unos y otros recuerdan con nostalgia y cariño «Generations» como uno de los grandes juegos que han adaptado la conocida saga espacial al PC.



La adaptación de la película se convirtió en una de las más complejas aventuras del año.





THE PANDORA DIRECTIVE

Era la época del FMV, cuando el vídeo con actores reales estaba en pleno apogeo y la saga de aventuras protagonizadas por Tex Murphy eran de lo mejorcito de la época. «The Pandora Directive» fue objeto de un exhaustivo Patas Arriba en el que el juego diseñado por Chris Jones –también protagonista de la saga– dejaba al descubierto todos sus intrincados secretos.







MICROMANÍA 31 TERCERA ÉPOCA

La variedad de géneros y apuestas de los estudios de la época quedaron muy bien reflejados en las páginas del número 31 de Micromanía.


Blood
Resucitado de entre los muertos

BLOOD

Los juegos de acción herederos del espíritu de «Doom» seguían gozando de buena salud y éxito.«Blood» fue uno de los más atractivos y destacados del momento.


Red Baron II
A cielo abierto

RED BARON II

Seguro que los fans veteranos de la simulación soltarán una lagrimita al recordar la saga «Red Baron». Aunque no fuera un simulador puro, era realmente bueno.


UEFA Champions League
Campeón de campeones

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Sí, sí. Philips producía juegos hace 20 años. ¡Y de fútbol! No todo iba a ser «FIFA». Y, por cierto, aunque algo limitado, no estaba nada mal para la época.


Constructor
Diferente

CONSTRUCTOR

Un toque de estrategia, algo de humor gamberro, fantasía y hasta crimen organizado se daban cita en el delirante «Constructor». Delirante, pero muy divertido.

EN PORTADA CRYSIS

¡La revolución de Crytek en la acción!

En una década Crytek ha pasado de revolucionar el mundo de la acción para PC a casi desaparecer del mapa, pero su herencia sigue estando muy viva. Su CryEngine sigue siendo un referente en el mundo de los motores 3D –ahí está el reciente «Kingdom Come», por ejemplo– y el catálogo que nos ha dejado en una década es de relumbrón –y esperamos con ansia su retorno con «Hunt Showdown».

El lanzamiento de «Crysis» fue, además, especialmente relevante, lo que le llevó también a la portada del número 150 de Micromanía. Por un lado, nos mostraba una revolucionaria nueva tecnología gráfica. Por otro, su diseño de acción nos dejó patidifusos: combates en gravedad cero, la concepción del nanotraje que nos permitía disponer de habilidades alucinantes, un mundo en que podíamos usar sigilo y acción directa con total libertad, una IA espectacular, una interacción con el entorno inédita en el género... Sí, «Crysis» era tremendo. Y lo sigue siendo. Y también eran tremendos sus requisitos técnicos. Era el típico juego que nos hacía plantearnos la renovación del hardware y, aun así, ni lo más potente de la época podía llevarlo al límite.

La acción de «Crysis» era realmente impresionante, lo que convirtió al juego en saga y, aunque fue perdiendo –inevitablemente– fuerza con cada nueva entrega, los fans del género seguimos recordándolo como un hito de su historia.



MICROMANÍA 150, TERCERA ÉPOCA
¡Fíjate qué pedazo de número! Hace diez años nacían sagas que hoy siguen siendo referencias de sus géneros: «The Witcher», «Crysis», «StarCraft II»... Y ahí estaba Micromanía, para contarte cómo eran y lo que nos esperaba en ellas. ¡Casi nada!



Saltos imposibles, invisibilidad... el diseño de acción de «Crysis» nos dejó impactados. Era algo impresionante.



Nomad, el protagonista, poseía habilidades impresionantes en combate gracias a su nanotraje.





Aienígenas, nanotrajes, acción, un motor gráfico alucinante... Los alemanes de Crytek, tras «Far Cry», tomaron el género al asalto con un juego revolucionario.

EL PERSONAJE RICHARD GARRIOTT



Hijo de astronauta, cumplió su sueño de emular a su padre años después de estar retirado, en 2008, viajando al espacio como "turista" en la EEI a bordo de la Soyuz, pero los amantes del rol lo conocen, sobre todo, por su alter ego, Lord British, y ser el creador de la saga «Ultima» y «Tabula Rasa». Actualmente, está involucrado en una compañía de RV.

DESTACADO
TABULA RASA

¡Lord British regresaba de su retiro!



El complejo, larguísimo –¡siete años!– desarrollo y un arranque poco prometedor en sus primeros meses, lastraron el que, hace 10 años, aspiraba a convertirse en la nueva referencia del universo MMO: «Tabula Rasa». El proyecto mimado de Richard Garriott –tras abandonar Origin y EA– nació de la mano de NC Soft,compañía bien conocida por los fans del género, que empezó a labrarse un nombre también con este "fichaje", pero pronto se vio que pese a las muchas virtudes del juego, la sombra de un mastodonte como «World of Warcraft» era demasiado alargada para destacar en el competitivo mundo online. Tras poco más de un año en activo, los servidores de «Tabula Rasa» cerraron en febrero de 2009. Pero fue en este número de Micromanía donde lo viste por primera vez.





STARCRAFT II

Sí. 10 años. ¡Diez añazos! han pasado desde el estreno de «StarCraft II». ¿A que no lo dirías? Pero aquí está la prueba, en las páginas del número 150 de Micromanía, que descubrían en un completo reportaje de avance las principales características del título de Blizzard que inauguraba la trilogía con «Wings of Liberty». El resto, como se suele decir, es historia del PC...







MICROMANÍA 150 TERCERA ÉPOCA

El enorme poder de Blizzard ya se dejaba notar hace una década, con sus eventos masivos. Pero había mucho más que disfrutar en este número.


la comunidad

¡BLIZZARD SE DESTAPA!

LA COMUNIDAD

Nos fuimos al Worldwide Invitational de Blizzard, cruzando medio mundo, para contarte las novedades que la compañía americana tenía entre manos.


Ghost Recon Advanced Warfighter 2

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Hoy ya solo los veteranos se acuerdan de «Advanced Warfighter 2», pero cuando lo analizamos hace 10 años nos gustó tanto que se convirtió en el Juego del Mes.


The Witcher

Descubre el lado oscuro del rol

THE WITCHER

¿Qué se puede decir de la saga «The Witcher» que no se haya dicho ya en Micromanía? Bueno, que en el número 150 publicamos la preview del juego, eso sí.


reportaje

EN PRIMERA LÍNEA

Elige el campo de batalla

JUEGOS DE GUERRA

JUEGOS DE GUERRA

La guerra nunca se acaba, y este número de Micromanía era la mejor prueba, con un montón de juegos de acción bélica reunidos en una completa comparativa.

CLÁSICOS DE VUELTA

CARMAGEDDON TDR 2000



Rememorar las polémicas de la violencia de «Carmageddon TDR 2000» es posible si entras en GOG y te gastas tan solo cuatro euros. Diversión, velocidad y atropellos.
■ *www.gog.com/game/carmageddon_tdr_2000*

REAH FACE THE UNKNOWN



Casi 20 años nos contemplar desde las pantallas de «Reah», una aventura de Avalon muy del estilo de la saga «Myst», incluyendo actores y vídeo real. Fantasía de ayer.
■ *www.gog.com/game/reah_face_the_unknown*

ROBO RUMBLE



Si eres fan de la estrategia y los robots, «Robo Rumble» será tu elección retro. El juego de Topware ofrece un entorno 3D muy chulo, con ejércitos de gigantes mecánicos dándose la del pulpo.
■ *www.gog.com/game/robo_rumble*

No todos los juegos de estilo retro usan pixel art, ni el hardware de 8 bit es cosa del pasado. Esto es lo grande del mundo retro, que cabe de todo, y todo vuelve. Afortunadamente para nosotros...

SI DOOM NACIERA AHORA
HELLSCREEN

Un FPS de estética retro que apunta a 2019

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** James Degen ■ **Lanzamiento:** 2019
■ **Precio:** Por confirmar ■ **Más información en:** *www.kickstarter.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



A finales de febrero de 2018 –en pocos días– se activará en Kickstarter la campaña de James Degen para proseguir con el desarrollo de «Hellscreen», un proyecto que viene a ser algo así como una mezcla del «Doom» clásico con una estética a lo Giger, en un entorno 3D de aspecto retro –baja poligonización, paleta de colores de 16 bit– pero lleno de desafíos y acción. Y hecho por Degen como único creador. En realidad, Degen lleva casi un año con el proyecto, pero es ahora cuando entra en su fase más decisiva. Y pinta muy bien.
jamesdegen.carbonmade.com
@uk_resistant





Podría ser un juego de id asesorado por el ya difunto HR Giger. Realmente, esas han sido las fos fuentes de inspiración para Degen con «Hellscreen».



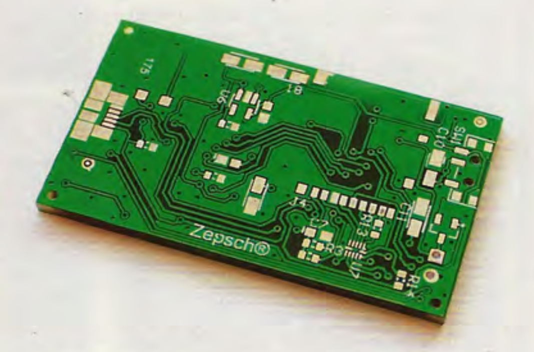
A finales de febrero arrancará la campaña de Kickstarter. La idea es terminar el juego a lo largo de 2018 para lanzarse en su versión final el próximo año.

UNA CONSOLA EN TU LLAVERO

POCKETSTAR

Al cierre de este número de Micromanía faltaba algo más de una semana para que concluyese la campaña en Kickstarter de PocketStar, a la que aún le faltaba un pico de unos diez mil euros para su objetivo. El proyecto pretende producir un hardware retro –muy al estilo GameBoy– a un tamaño mínimo, usando tarjetas MicroSD como base. La idea es de los alemanes de Zepsch y pinta realmente bien.
■ *kck.st/2rt17iG*





NOSTALGIA DE 8 BITS EN THE C64

El mes que viene, regálate el mejor micro de hace 35 años

■ **Hardware:** The C64 Mini ■ **Idioma:** Español ■ **Compañía:** Retro Games Ltd. ■ **Lanzamiento:** 29 de marzo de 2018
■ **Precio:** 79.99 € ■ **Consíguelo en:** *www.game.es y www.thec64.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

Treinta y cinco años después, los 8 bit vuelven a ponerse de moda. Y los cuarentones amantes de los videojuegos seguro que se rascarán –gustoso– el bolisllo para disfrutar de los 64 juegos –tenían que ser 64, claro– que The C64 Mini incluirá cuando salga a la venta a finales de marzo.El aspecto es más decorativo que otra cosa, porque este C64 comprimido en tamaño no tiene teclas funcionales, pero sí conexión USB para teclado con el que manejar su BASIC. Incluye un joystick –con soporte de un segundo–, salida HDMI, opciones de guardar partida y todo el encanto de la informática retro en un espacio mínimo. Imprescindible.
www.thec64.com



Los veteranos ya tienen una nueva dosis de nostalgia para marzo. Llega The C64 Mini a España para rememorar la época de los 8 bit.



El pack de lanzamiento incluye un joystick aunque el hardware soporta hasta dos, gracias a sendas conexiones USB, aunque una podemos usarla para un teclado y el control de BASIC.



El tamaño mínimo del C64 de Retro Games Ltd. oculta una máquina retro de enorme encanto. Quizá no sean muchos y se echen de menos algunos clásicos, pero sus 64 juegos están muy bien.

LA WEB DEL MES

UN PASADO MEJOR



Quizá no todo tiempo pasado fuera mejor, pero este blog retro sí que es estupendo. "Un Pasado Mejor" no es un blog de actualidad retro, pero en él se pueden encontrar interesantísimos artículos, entrevistas, análisis y crónicas sobre nombres propios del software español de antaño: Gonzo Suárez, Javier Cubedo, Pedro Ruiz, Ópera, Dinamic... Todo, por amor al arte -retro- y a la informática viejuna con sabor español. Si tienes oportunidad, échale un buen vistazo.
■ *videojuegosretro-upm.blogspot.com.es*













Seguir en las redes sociales el blog es muy sencillo. Lo tienes en:
■ *twitter.com/UnPasadoMejor*
■ *www.instagram.com/unpasadomejor*















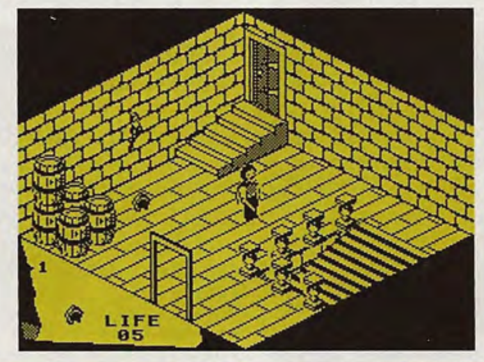




¿TE ACUERDAS DE BO JANGEBORG?

ENTREVISTA CON EL CREADOR DE «FAIRLIGHT»

¿Te acuerdas del "Filmation"? Aunque el nombre era una marca registrada de Ultimate, multitud de juegos con perspectiva isométrica nacieron al albur del estilo creado por los títulos de la compañía británica. Y pocos brillaron tanto como los «Fairlight» de Bo Jangeborg editados por The Edge. Si siempre te preguntaste cómo era el programador sueco, la gente de Gears of Games tienen una fantástica entrevista con él en su canal de Youtube. Y es de lo más interesante.
■ *youtu.be/Od_1nGAbTis*







AHORA O NUNCA

Procesadores y GPUs de AMD para 2018

AMD ha presentado su línea de CPUs y tarjetas gráficas que pondrá a la venta en 2018. Sobre las bases de Zen y Vega, pretende reconquistar el mercado de Intel y NVIDIA. Estos son sus nuevos poderes.

AMD se la juega en 2018. El año pasado asentó unos sólidos cimientos con sus procesadores Zen y sus chips Vega, que la sacaron del banquillo y la pusieron de nuevo en el terreno de juego. Pero no bastaron para mirar por encima de Intel ni NVIDIA.

Todo puede cambiar en 2018, pues este año sus rivales muestran signos de debilidad, que tiene que aprovechar si quiere convertirse en una verdadera alternativa. El fiasco de seguridad de las CPU de Intel afectadas por las vulnerabilidades Meltdown y Spectre, cuyos parches reducen su rendimiento, ha dañado la credibilidad de la compañía. Con el auge de las criptomonedas, las tarjetas gráficas de NVIDIA más demandadas están por las nubes, fuera del alcance de muchos jugadores. AMD quiere aprovechar estas dos circunstancias para convertirse en una alternativa fiable. Al contrario que sus competidores, no sufre problemas de seguridad y utiliza tecnologías de código abierto, más seguras y evolucionables.

En el pasado CES 2018 AMD presentó su línea de productos para 2018, en tres áreas: procesadores de escritorio, procesadores móviles, y tarjetas gráficas. Vamos a ver lo que ofrecen.

CPUs para gaming

Los actuales Ryzen 5 y 7 se presentaron para competir con la Sexta Generación de Intel, mientras que los Ryzer Threadripper compiten con la Séptima Generación. Pero la Octava Generación ya está en el mercado, y AMD sigue un paso por detrás.

A partir de abril, reducirá la tecnología de fabricación de 14 a 12 nm, obteniendo más velocidad con menor consumo y calor. Esta segunda generación, llamada Zen+, incorporará la tecnología Precisition Boost 2, un software de inteligencia artificial que analiza las condiciones de temperatura y consumo en tiempo real, para ajustar con precisión cuándo puede usar el Boost o velocidad máxima de reloj.

Serán compatibles con Socket AM4, pero usarán un nuevo chipset optimizado, el X470.



Las nuevas CPUs Zen+, que saldrán a la venta en abril, estarán fabricadas con tecnología de 12 nm.



Toca esperar. De momento no hay nuevas tarjetas gráficas anunciadas, pero se esperan novedades esta primavera.

AMD también lanzará dos procesadores de escritorio con GPU Vega integrada. Asegura que podrán mover juegos a 1080p sin necesidad de tarjeta gráfica. Son los Ryzen 5 2400G y Ryzen 3 2200G. Disponen de 4 núcleos con 4 u 8 hilos, a partir de 3.7 GHz y un consumo de 45 a 65W.

Más a largo plazo, se sabe que la arquitectura Zen 2, con tecnología de 7 nm, está terminada, pero no la veremos hasta 2019.

Procesadores móviles con Vega

El pasado año AMD estrenó sus Ryzen 5 2500U y Ryzen 7 2700U con chip gráfico Vega integrados. Aunque pueden con juegos pensados para eSports, tipo «DoTA 2», con calidad media y entre 45 y 60 fps, no están pensados solo para gaming. Se montan en 2 en 1 y portátiles ultrafinos.

Para 2018 estrena la gama de entrada Ryzen 3, con los modelos Ryzen 3 2300U y chip gráfico RX Vega 6, y Ryzen 3 2200U y chip gráfico RX Vega 3. Son CPUs de 2 y 4 núcleos con soporte gráfico básico, pero muy superior a la generación anterior, hasta el punto de que no requerirá tarjeta gráfica adicional para edición de vídeo o juegos gráficos. Los veremos en portátiles ultrafinos baratos en los próximos meses.

Procesadores móviles para empresas

Enfocados al mundo de los negocios, los AMD Ryzen Pro también integran un chip gráfico Vega. Se montarán en "notebooks" para empresas con capas adicionales de seguridad. AMD asegura que son un 22% más rápidos que la competencia en labores de ofimática, pero rompen moldes en tareas gráficas, donde superan en un 125% al Intel i7-8550U y en un 150% al i7-7500U. Todo con 13.5 horas de autonomía. Se han desvelado tres modelos, que veremos más adelante. Saldrán a la venta a mediados de año.

Vega de 2ª generación

Las primeras GPU RX Vega 56 y Rx Vega 64 competían con eficacia con las GTX 1070 y GTX 1080 de NVIDIA. Pero, de nuevo, NVIDIA se ha adelantado con GTX 1080 Ti y la nueva Titan.

“El futuro de AMD parece que pasa por integrar CPU y GPU en todas las gamas de producto”

La apuesta de AMD para su segunda generación es llevar Vega de 14 a 7 nm, pero no ha confirmado cuándo estará listo. La reduccion en la distancia entre transistores es brutal y podría doblar el rendimiento de las actuales tarjetas gráficas Vega.

En 2018 sí veremos sus nuevas GPUs para móviles, enfocadas a notebooks ultrafinos. Hablamos de chips gráficos independientes de la CPU, es decir, tarjetas gráficas para portátiles.

Por último, se ha confirmado que los drivers Radeon añadirán compatibilidad HDMI 2.1, el nuevo estándar que incorpora velocidad de refresco variable (VRR). Las teles con HDMI 2.1 podrán adaptar su tasa de refresco al framerate del juego, aunque no sea constante.

Parece que el futuro de AMD pasa por integrar la CPU y la GPU en toda las gamas, manteniendo la separación sólo en configuraciones gaming de gama alta. Las novedades anunciadas son interesantes, pero aún nos faltan por conocer muchos detalles. **J.A.P.**



El plan maestro. Como vemos en este gráfico, la segunda generación de Ryzen Threadripper llegará después del verano.



Portátiles más finos. Los nuevos procesadores móviles Ryzen, con tecnología Vega integrada, alimentarán los nuevos 2 en 1, ultrafinos y portátiles gaming.

PROCESADORES PORTÁTILES

Parece que el futuro de las CPUs pasa por integrar la GPU en todas las gamas. Al menos, eso es lo que propone AMD en sus nuevos SoCs.

LOS NUEVOS RYZEN 3 PORTÁTILES

Si en 2017 disfrutamos de los AMD Ryzen 7 y 5 con GPU Vega para ordenadores con batería, este año la familia crece con dos procesadores en entrada Ryzen 3. Son los nuevos Ryzen 3 2300U y chip gráfico RX Vega 6, y Ryzen 3 2200U y chip gráfico RX Vega 3. Son las versiones más básicas de 2 y 4 núcleos que montarán los portátiles más asequibles, pero la presencia del chip Vega garantiza un buen rendimiento gráfico en juegos sencillos sin necesidad de tarjeta gráfica adicional. Estas son sus prestaciones:



MODELO	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD (BOOST)	UNIDADES GRÁFICAS DE COMPUTACIÓN	VELOCIDAD DE RELOJ DE LA GPU	CACHÉ L2/L3	CONSUMO (TDP)
Ryzen 3 2300U con RX Vega 6	4	4	3,4 GHz	6	1100 MHz	6 MB	15W
Ryzen 3 2200U con RX Vega 3	2	4	3,4 GHz	3	1000 MHz	5 MB	15W



Como se puede ver en la tabla, se trata de CPUs de 4 núcleos e incluso 8 hilos, que pese a integrar una GPU Vega, tan solo consumen 15W. Vendrán montados en portátiles ultrafinos Dell y HP, y saldrán a la venta en el segundo cuatrimestre del año.

NUEVOS RYZEN PRO PARA EMPRESAS

AMD no se va a centrar solo en el gaming y en los ordenadores domésticos. Su nueva gama Ryzen PRO está enfocada a los negocios. Se montarán en los ultrafinos más potentes a nivel empresarial, y gracias a la integración de GPUs Vega, ofrecerán un rendimiento gráfico entre un 125 y un 150% mayor que los portátiles con procesadores Intel de Octava Generación.

Se han presentado tres modelos Ryzen PRO 3, 5 y 7, con estas características.

MODELO	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD (BOOST)	UNIDADES GRÁFICAS DE COMPUTACIÓN	VELOCIDAD DE RELOJ DE LA GPU	CACHÉ L2/L3	CONSUMO (TDP)
RYZEN 7 PRO 2700U CON RX VEGA 10	4	8	3.8 GHz	10	1300 Mhz	6 MB	15W
RYZEN 5 PRO 2500U CON RX VEGA 8	4	8	3.6 GHz	8	1100 Mhz	6 MB	15W
RYZEN 3 PRO 2300U CON RX VEGA 6	4	4	3.4 GHz	6	1100 Mhz	6 MB	15W

AMD Y EL "MACHINE LEARNING"

Tanto la arquitectura Zen como Vega integran diferentes capas de inteligencia artificial, bajo lo que AMD llama SenseMI. El objetivo es que los procesadores mejoren el rendimiento a medida que conocen y estudian las diferentes aplicaciones que usan.

Con PurePower, una red de sensores inteligentes situados en la CPU, monitorea la temperatura, el uso de recursos y el consumo, y en función de ello optimizar el uso para todo tipo de tareas.

El Boost de velocidad extra que el procesador puede aumentar bajo ciertas condiciones de consumo y temperatura es más personalizable que nunca con la tecnología Perfect Boost. AMD ha conseguido incrementarlo en intervalos de sólo 25 MHz, en tiempo real, y sin tener que detener la aplicación en curso. De esta forma asegura el máximo rendimiento sin comprometer el excesivo calentamiento o la puesta al límite de la fuente de alimentación.

A final de año estrenará las primeras GPU Radeon Instinct Vega de 7 nm con Machine Learning, una inteligencia artificial capaz de aprender en función de la experiencia. Estarán enfocadas a proyectos educativos y científicos, y a la conducción autónoma. Usarán memoria HBM2, más rápida, para acelerar los procesos "neuronales".



CPUS DE ESCRITORIO CON GPUS INTEGRADAS

Tras el gran éxito de NVIDIA y su Tegra en Nintendo Switch, tanto AMD como Intel van a lanzar procesadores de sobremesa con el chip gráfico RX Vega integrado.

AMD SERIE G CON GPU VEGA

Ese mismo mes de marzo comenzarán a distribuirse a los fabricantes dos nuevos procesadores Ryzen de escritorio que integran GPUs Vega, así que no necesitan tarjeta gráfica.

Se trata de los modelos AMD Ryzen 5 2400G y Ryzen 3 2200G. Estas son sus características técnicas:

MODELO	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD (BOOST)	UNIDADES GRÁFICAS DE COMPUTACIÓN	VELOCIDAD DE RELOJ DE LA GPU	CACHÉ L2/L3	CONSUMO (TDP)
Ryzen 5 2400G con Rx Vega 11	4	8	3.9 GHz	11	1250 MHz	6 MB	45-65W
Ryzen 3 2200G con Rx Vega 8	4	4	3.7 GHz	8	1100 MHz	6 MB	45-65W

Se trata de procesadores de gama media para todo tipo de tareas con bajo consumo, así que se pueden instalar en barebones y ordenadores compactos. Sin necesidad de tarjeta gráfica, son capaces de ejecutar juegos a 1080p y son compatibles con la Realidad Mixta de Microsoft. El AMD Ryzen 5 2400G cuesta 169 dólares y el Ryzen 3 2200G se queda en 99 dólares.



	INTEL® CORE™ i7-8809G PROCESSOR	INTEL® CORE™ i7-8709G PROCESSOR	INTEL® CORE™ i7-8706G PROCESSOR	INTEL® CORE™ i7-8705G PROCESSOR	INTEL® CORE™ i5-8305G PROCESSOR
Maximum Processor Frequency (GHz)	4.2	4.1	4.1	4.1	3.8
Base Clock Frequency (GHz)	3.1	3.1	3.1	3.1	2.8
Number of Processor Cores/Threads	4/8	4/8	4/8	4/8	4/8
Cache Size (MB)	8	8	8	8	6
Number of Memory Channels	2	2	2	2	2
Memory Type	DDR4-2400	DDR4-2400	DDR4-2400	DDR4-2400	DDR4-2400
Discrete Graphics	Radeon™ RX Vega M GH	Radeon™ RX Vega M GH	Radeon™ RX Vega M GL	Radeon™ RX Vega M GL	Radeon™ RX Vega M GL
Intel® HD Graphics	630	630	630	630	630
Compute Units	24	24	20	20	20
Stream Processors	1536	1536	1280	1280	1280
Base GPU Clock	1063 MHz	1063 MHz	931 MHz	931 MHz	931 MHz
Boost GPU Clock	1190 MHz	1190 MHz	1011 MHz	1011 MHz	1011 MHz
Memory Bandwidth	204.8 GB/s	204.8 GB/s	179.2 GB/s	179.2 GB/s	179.2 GB/s
Peak SP Performance	Up to 3.7 TFLOPS	Up to 3.7 TFLOPS	Up to 2.6 TFLOPS	Up to 2.6 TFLOPS	Up to 2.6 TFLOPS
Texture Units	96	96	80	80	80
ROPs	64 pix/clk	64 pix/clk	32 pix/clk	32 pix/clk	32 pix/clk
High Bandwidth Cache	4GB HBM2	4GB HBM2	4GB HBM2	4GB HBM2	4GB HBM2
Memory Interface Width	1024 bit HBM2	1024 bit HBM2	1024 bit HBM2	1024 bit HBM2	1024 bit HBM2
Memory Interface Data Rate	1.6 Gbps	1.6 Gbps	1.4 Gbps	1.4 Gbps	1.4 Gbps

INTEL SERIE G CON GPU VEGA DE AMD

Las nuevas CPUs de Intel con tecnología gráfica de AMD ya son una realidad. Los dos grandes "enemigos" se unen para competir con NVIDIA en la gama móvil enfocada al gaming, que incluso se puede incorporar a tablets. En este segmento NVIDIA dispone de los chips Tegra que tan buenos resultados le está dando en Nintendo Switch, por ejemplo.

Las nuevas CPUs de Intel con GPUs de AMD no están enfocadas a las consolas, sino que la idea es convertir los portátiles gaming en portátiles ultrafinos, sin perder rendimiento.

Esta nueva gama se distingue porque Intel la llama serie G, para diferenciarla de sus otras CPUs portátiles. Básicamente se trata de procesadores



móviles Kaby Lake de Octava Generación, su serie H, pero con un chip gráfico Vega de AMD, y memoria HBM2. El consumo conjunto varía entre los 65 y los 100W.

Se han presentando tres procesadores i7 y dos i5, con 4 núcleos y 8 hilos, y dos GPU diferentes, Rx Vega M GH y Rx Vega M GL. Puedes ver sus características en la tabla.

ORDENADORES INTEL NUC CON VEGA

Para estrenar la gama G y mostrar tus posibilidades, Intel ha presentado dos ordenadores NUC (Next Unit of Computing), que es como llama ahora a los ordenadores compactos. Como se ve en las fotos, con unas medidas de 221x142x39mm caben en la palma de la mano, pero sus prestaciones son excelentes.

El más potente es el Intel NUC8i7HVK. Integra la CPU Intel Core i7-8809G de 4 núcleos a 3.1 Ghz que lleva Radeon RX Vega M GH.

El NUC8i7HNK posee una CPU 7-8705G de 4 núcleos a 3.1 GHz con el chip Vega M GL, que como hemos podido ver en la tabla anterior tiene unas especificaciones más bajas que el Vega M GH.

Ambos ordenadores soportan entre 8 y 32 GB de RAM, y disponen de dos slots M.2 para conectar unidades SSD NVMe.

Las conexiones incluyen un lector de tarjetas SD, dos conectores HDMI 2.0a con soporte 4K a 60 Hz y HDR, dos puertos Thunderbolt 3, dos Thunderbolt USB Tipo C, cinco USB 3.0, dos USB 2.0 y dos miniDisplay Port. Pese a su pequeño tamaño son capaces de conectar hasta 6 monitores.

Poseen también dos puertos Gigabit, WiFi 802.11ac, y puerto infrarrojo para usarse



con un mando a distancia, como unidad de streaming.

Por si fuera poco, son compatibles con la Realidad Mixta de Windows 10. Unas prestaciones realmente impresionantes para un barebone, aunque aún no conocemos su precio.

¡LE CAIGA LO QUE LE CAIGA, ESTE TECLADO LO RESISTE TODO!

CORSAIR K68 RGB

Producto: Teclado gaming **Precio:** 139.90 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

Es posible que, a primera vista, el K68 RGB te parezca algo caro. No lo es. Ya con los primeros minutos de prueba te das cuenta de que estás ante algo realmente único. Robusto, firme, cómodo –su reposamuñecas es genial– con el ángulo perfecto para trabajar y jugar, opciones de iluminación sensacionales y personalizables al máximo... Pero, por añadidura, soporta el grado **IP32 de protección a salpicaduras y polvo** para asegurar que ni el más inesperado derrame de un líquido provoque el menor problema.

Además, como era de esperar, sus interruptores **Cherry MX Red** ofrecen una respuesta perfecta tanto al juego como a la mecanografía –y con menor ruido del esperado–. Por buscarle las cosquillas, quizá el ancho de la tecla es muy justo, pero ya que incluye tecla Ñ, se le perdona. ¡Sensacional!

INTERÉS



INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Interruptores mecánicos**
- **Tipo de interruptores:** Cherry MX Red, 45g fuerza de acción, 2.0 mm recorrido, contactos de oro
- **Tipo de retroiluminación:** Individual y programable por tecla
- **Retroiluminación:** RGB
- **Conexión:** Cable, USB 2.0 A
- **Frecuencia USB:** 1000Hz
- **Key Roll-Overt y Anti-Ghosting:** Full Key (NKRO), 100% anti-ghosting
- **Control de archivos audiovisuales:** Botones dedicados (Parada, Atrás, Play/Pausa, Adelante)
- **Control de volumen:** Botón dedicado (silencio), Regulación volumen
- **Bloqueo Windows:** Botón dedicado
- **Control de brillo:** Botón dedicado
- **Reposamuñecas:** Incluido
- **Altura regulable:** Sí
- **Resistencia polvo y salpicaduras:** IP32
- **CUE Software:** soportado
- **Cable:** 1.8 m, goma

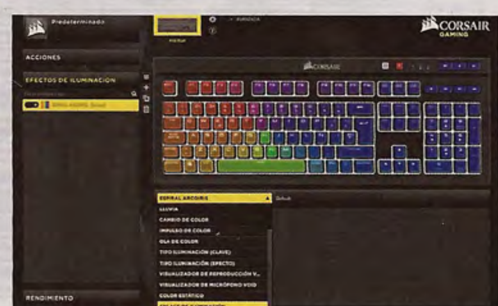
DIMENSIONES

- **Peso y dimensiones:** 455x 170x 39mm I 17.9"(L) x 6.7"(W) x 1.6"(H), 1.41 kg I 3.11 lbs.
- **Interruptores mecánicos**
- **Garantía de dos años**

CONFIGÚRALO A TU GUSTO



El ecosistema que Corsair tiene para sus periféricos permite una configuración global de su hardware, así como la actualización intuitiva de firmware y drivers.



Las posibilidades de configuración de la iluminación son realmente espectaculares a la par que muy sencillas de gestionar. Los resultados obtenidos son sensacionales.

NUESTRA OPINIÓN

Pocas veces hemos probado un teclado gaming tan robusto, fiable y cómodo como éste. Su resistencia a polvo y salpicaduras le añaden un plus muy importante -a quién no se le ha caído algo en un teclado- y sus posibilidades de iluminación son sensacionales.



VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

MOUNTAIN RENUEVA SU GAMA GAMING

MOUNTAIN GRAPHITE

Producto: Portátil gaming **Precio:** 2729 €
Más información: Mountain **Web:** *www.mountain.es*



Hacía tiempo que Mountain no hacía ruido, pero **el golpe que su nuevo Graphite 2018** acaba de dar es de los gordos. La configuración comienzo por un i7 8700 –el más potente de Intel–, pantalla IPS mate de 17.3" y G-Sync. Admite un máximo de 64 GB, 2 SSD M.2 de 480 GB, 2 SSD de 2 TB, y como gráfica incluye la GeForce GTX 1070 con 8 GB de memoria. Nada, pero que nada mal, para el nuevo año.

INTERÉS

COMODIDAD Y PRECISIÓN

OZONE EXON V30

Producto: Ratón gaming **Precio:** 39.90 €
Más información: Ozone **Web:** *www.ozonegaming.com/es*



El sensor óptico PixArt PMW 3325 es la tarjeta de presentación del **Exon v30 de Ozone, el nuevo ratón gaming** de la compañía orientado a todo tipo de jugadores. Ofrece 6 botones con interruptores Omron, DPI ajustable al vuelo de hasta 2500, iluminación RGB Spectra y está pensando, sobre todo, para explotar en eSports. Además, su precio es de lo más atractivo.

INTERÉS

¿TANTA POTENCIA A ESTE PRECIO?

TRUST VIGOR 5.1

Producto: Altavoces 5.1 **Precio:** 99.99 €
Más información: Trust **Web:** *www.trust.com*

Fabricados en madera, en color natural o negro, los cuatro satélites y el subwoofer de los **Trust Vigor 5.1 ofrecen un pico de potencia de 150W** (75 RMS) para sacarle el máximo al sonido envolvente de tu PC. Incluyen un mando a distancia para el control básico, pero lo más sorprendente es que el conjunto se vende por menos de 100 €. ¿A que suena realmente bien?

INTERÉS





ASUS ROG STRIX GL12

El nuevo modelo de PC gaming de Asus es una bestia dirigida a los jugadores más exigentes. El **ROG Strix GL12** llega hasta un i7 8700K, GeForce GTX 1080, 64 GB y refrigeración líquida. Además, tiene una bahía de 2.5" para sustitución del disco en caliente. El precio no se ha confirmado.
www.asus.com/es



CORSAIR QI MM1000

La recién estrenada alfombrilla QI MM1000 de Corsairestá **preparada para la carga inalámbrica** de periféricos como el ratón gaming Dark Core RGB SE o ti smartphone y otros dispositivos, pues incluye adaptadores USB Micro B, Type C y Lightning QI. Su PVPr es de 79.90 €.
www.corsair.com



MSI IMMERSE GH60

Basados en drivers de Neodimio de 50 mm, los **Immerse GH 60 de MSI ofrecen audio de calidad** para los gamers más exigentes. Incluyen toma de 3.5 mm, cable chapado en otro y trenzado de 2m de longitud e incluye un juego extra de almohadillas. Su precio es de 105.95€.
es.msi.com



PACIFIC M4

Si eres el afortunado poseedor de una placa base Asus TUF x299 Mark I, quizá te interesa el bloque **Pacific M4 de refrigeración líquida** que Thermaltake ha anunciado, en una alianza con Asus. Protege tanto el socket como la zona de los VRM de la placa. El precio está por confirmar.
www.thermaltake.com

UN PEQUEÑO GRAN PC PARA JUGAR

LENOVO LEGION Y920

Producto: PC gaming **Precio:** desde 2299 € (2799 € modelo analizado)
Más información: Lenovo **Web:** *www.lenovo.com*

En el Legión Y920 de Lenovo llama la atención su **potencia concentrada en una semitorre compacta y robusta**. Con una configuración que no está a la última, sino a la penúltima, los resultados en juegos de este pequeño y poderoso PC son sobresalientes. Muchas de sus soluciones de diseño nos recuerdan a los Aegis de MSI –incluyendo un conector HDMI para visores RV en la parte frontal– aunque quizá sus soluciones de refrigeración no son tan redondas. Con todo, estamos ante un PC gaming muy equilibrado y potente, y con un precio contenido.

INTERÉS



NUESTRA OPINIÓN

Compacto, robusto, de diseño atractivo y potencia contenida en un volumen muy ajustado. El Legion Y920 es un PC gaming pensado para no complicarse la vida y disfrutar a lo grande.



VALORACIÓN POR APARTADOS



PRUEBAS







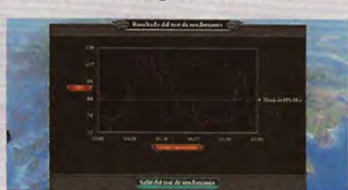
LENOVO CENTER
El centro de control de la configuración del Legion Y920 está pensado y diseñado con un sentido minimalista, de modo que de la forma más intuitiva y simple podamos combiar desde la iluminación de la torre al modo turbo del procesador.



ASSASSIN'S CREED ORIGINS
Las pruebas de rendimiento en «AC Origins» arrojan unos excelentes resultados de configuración en el Y920.



SOMBRAS DE GUERRA
Con «Sombras de Guerra» también encontramos unos resultados medios de fps muy elevados, cerca de los 100.



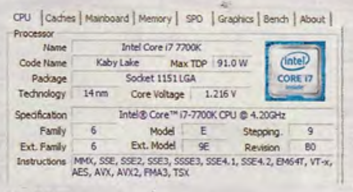
TOTAL WAR WARHAMMER 2
Hasta el muy exigente «TW Warhammer 2» obtiene unas medias de fps realmente sobresalientes.



3D MARK
Aunque la puntuación de «3D Mark» en TimeSpy no parece muy elevada, recordemos que hablamos de DX12.



VR MARK
En «VR Mark», el Legion Y920 roza la excelencia absoluta en su soporte de aplicaciones de Realidad Virtual.



CPU Z
El modelo analizado se basa en la configuración Kaby Lake i7 7700K, que sigue siendo un procesador magnífico.

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **S.O.:** Windows 10 Home
- **Tarjeta gráfica:** GeForce GTX 1080 de 8 GB
- **Memoria:** 32 GB DDR4 Corsair
- **Almacenamiento:** HDD SATA de 2 TB, SSD PCIe de 512 GB
- **Refrigeración:** 130 W
- **Fuente de alimentación:** 625 W
- **Dimensiones:** 478,9 x 503.5 x 206,4 mm
- **Volumen:** 34 L
- **Peso:** 14,1 kg
- **Wi-Fi/LAN:** Killer DoubleShot Pro, 2x2 AC, Gigabit Ethernet, Bluetooth 4.0
- **Puertos traseros:** 4 USB 3.0, 2 USB 2.0, Conector PS/2, Conector VGA, HDMI, LAN Gigabit RJ45 con LAN Killer, 6 puertos de audio con S/PDIF
- **Puertos delanteros:** 4 USB 3.1, USB tipo C, HDMI, Toma combinada de micrófono y auriculares
- **Software preinstalado:** CyberLink Power2Go, CyberLink PowerDVD, DAI, Lenovo Companion, Lenovo Nerve Center, Centro de soluciones de Lenovo, Microsoft Office 2016, Rescue System



GPU Z
En GPUZ comprobamos cómo Lenovo sí ha apostado por la última generación de gráficas GeForce con la GTX 1080.

DALE MÁS ESTILO A TU PC
CORSAIR CARBIDE SPEC OMEGA

Producto: Caja semitorre **Precio:** Desde 99.95 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

Una de las estrellas del CES 2018 de Corsair fue su Carbide Spec-Omega –ya disponible en sus tres variantes, blanca, roja y negra–, una caja semitorre pensada para jugadores, que a **su perfil asimétrico, con un diseño agresivo y atractivo**, integra luces LED y soporta refrigeración líquida, con un lateral en cristal emplado para presumir de PC ante tus amigos... y ante tus rivales.

INTERÉS



PARA TRABAJAR A LO GRANDE
TRUST PANORA

Producto: Tableta gráfica **Precio:** 99.99 €
Más información: Trust **Web:** *www.trust.com*



La Panora de Trust es una tableta gráfica de gran formato pensada para aplicaciones profesionales, pero a un precio de lo más asequible. **Su enorme tamaño (250x150 mm) es solo la punta del iceberg**, porque incorpora rueda y botones multifuncionales ajustables, 48 teclas táctiles programables y un lápiz óptico programable, ajustable para diestros y zurdos.

INTERÉS

VERSATILIDAD EN TUS DEDOS
KROM KHAIDO

Producto: Teclado gaming **Precio:** 29.90 €
Más información: Krom **Web:** *www.kromgaming.com*

La iluminación RGB del Krom Khaido podría parecer su aspecto más atractivo, pero en realidad su faceta más llamativa es su posibilidad de **configuración de su teclado de membrana sin ningún software**. Solo con la pulsación de teclas podemos ajustar sus características y macros al juego que queramos, al vuelo. Su carcasa ya incluye reposamuñecas para jugar cómodamente.

INTERÉS



TECNOTREND



COVR P2502

Los sistemas WiFi Mesh ofrecen itinerancia inteligente en un recinto cerrado según nos movemos por sus estancias. **El COVR P2502 de D-Link es el primero que usa PLC powerline** para evitar obstáculos. Incluye dos puntos de acceso y tres puertos de red LAN Gigabit, por 219€.
www.dlink.com



CONTROL DE VOZ THERMALTAKE



La Toughpower iRGB Plus Platinum de Thermaltake es, por ahora, la única **fuente de alimentación del mundo que se puede controlar con la voz**, gracias a la nueva app con IA de Thermaltake. Un capricho.
www.thermaltake.com



INTEL COFFEE LAKE

Intel continúa ampliando **la familia Coffee Lake con nuevos procesadores** para equipos de sobremesa. Alguno ya lo conocíamos, como el i5 8500 de 6 núcleos, pero llegan también el i3 8300 de cuatro núcleos y el i5 8600, junto a nuevas CPU Pentium y Celeron.
www.intel.es



G.SKILL TRIDENT Z RGB DDR4-4700

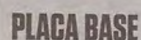
G.Skill ha batido, oficialmente, el **récord de velocidad de memorias DDR4** con sus nuevas Trodent X RGB DDR4-4700. Como indica su nombre, pueden llegar a una velocidad de 4700 MHz con un voltaje de 1.45V y unas latencias CL19-19-19-39. Se ofrecen en un kit dual de 16 GB.
www.gskill.com

COMPONENTES

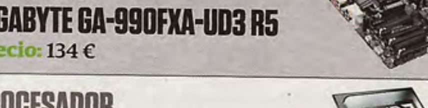
La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

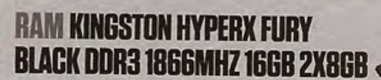
CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



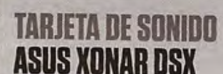
PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DSX
Precio: 49 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-8600K
Precio: 299 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

La octava generación de Intel ofrece en los nuevos i5 -y más en este modelo K- un gran rendimiento a muy buen precio.



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*
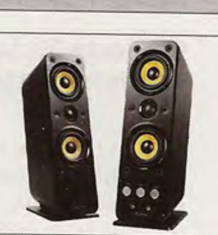
Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS MAXIMUS X FORMULA

Precio: 464 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

El top de la nueva gama de placas de Asus basadas en Z370 es ideal para actualizarse a la 8ª generación Intel.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €



TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS ROG STRIX XG32VQ
Precio: 699 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS:



DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG GR 8 II

Precio: 1095 € **Disponible:** *www.game.es*

La nueva familia de compactos de Asus ROG sigue apostando por los potentes y fiables Core de 7ª generación. El equilibrio de sus componentes ofrece una configuración apta para todo y a un buen precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** i5 7400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:



DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS:



MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:



EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI2-047EU

Precio: 899 € **Disponible:** *www.game.es*

Por menos de 900 €, puede encontrar aún este modelo de MSI, apto para que la mayoría de juegos te funcionen sin problema. Su configuración va siendo ya algo justa, pero es un equipo solvente a buen precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

INTERÉS:



MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS:



COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:



COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS:



TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS: ■■■■■■■■■

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA



- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS72 6QC STEALTH-079ES

Precio: 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.




FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■



micromanía te regala

EADOR
MASTERS OF THE BROKEN WORLD

Domina el universo de «Eador» como uno de sus dioses inmortales y crea tus ejércitos para expandir tu influencia y poder. ¡Un juegazo!

Eador flota a la deriva, fragmentado, en un limbo espacial:la Gran Nada. Es un mundo extraño, donde conviven distinntas razas y especies inteligentes junto a bestias fabulosas. Todas ellas están ahí, a nuestra disposición, para que nuestra influencia como uno de los dioses inmortales que luchan por dominar Eador, expanda nuestro poder y nos permita conquistarlo y dominarlo. En Eador la guerra es la herramienta del poder.

Un mundo de fantasía

«Eador. Masters of the broken world» es un juego que mezcla géneros y estilos: táctica, estrategia, rol, fantasía. Tenemos cuatro clases de héroe para elegir al que dirigirá nuestros ejércitos: guerrero, mago, comandante y explorador. Con el héroe al frente, tenemos que construir una fortaleza, reclutar soldados para nuestro ejército y expandir nuestra influencia y poder por las distintas regiones que conforman este peculiar mundo.

La gestión, la estrategia, los combates por turnos, el comercio, la exploración... Todo se une en «Eador» para ofrecernos un desafío impresionante. Y, además, no hablamos de un solo juego, sino de un pack en el que además de «Masters of the broken world» puedes encontrar otro juego completo: su antecesor, «Eador: Génesis», un auténtico clásico. Si quieres demostrar toda tu habilidad y poder divinos, no tienes más que lanzarte a la conquista del universo.

"El mundo de fantasía de Eador nos ofrece un desafío de estrategia, táctica y rol"

Eres uno de los dioses que luchan por el control de Eador. Escoge a tus héroes y prepáralos para explorar y conquistar, para ser el más poderoso.





El mundo de Eador flota en la Gran Nada. Distintas razas pueblan los fragmentos de este universo por cuyo dominio luchan dioses inmortales.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Eador Masters of the Broken World» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se [redacted]



¿Has reclutado ya a tu ejército? ¡Pues a luchar! Hay que conocer bien los secretos y características de cada raza de Eador para formar un ejército que pueda ser digno de tu poder. Con ellos extenderás tu poder sobre este peculiar mundo.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3.2 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 6600, Radeon X1600 o superior) **Disco duro:** 2.5 GB **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.

CANCELAR

CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.



2 Ya tienes activa tu copia de «Eador Masters of the Broken World». Compruébalo en "Mi Perfil" y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Eador Masters of the Broken World» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



JUEGA A TOPE CON KINGDOM COME EN TU PC, CON GAME



¿Estás dispuesto a vivir las más emocionantes aventuras en la Edad Media con «Kingdom Come: Deliverance»? Pues equipa tu PC con los mejores periféricos para disfrutar a lo grande y sentirte en medio de la Historia. ¡Vívelo a tope!

Razer Thresher Tournament Edition

Auriculares para disfrutar a tope del mejor sonido en tu PC.





CARACTERÍSTICAS

- **Dimensiones:** 214x196x104.8 mm
- **Conector de 3,5 mm:** Sí
- **Valoración de atenuación (SNR):** 55 dB
- **Frecuencia de auricular:** 12 - 28000 Hz
- **Obstrucción:** 32 Ω
- **Frecuencia de micrófono:** 100 - 10000 Hz
- **Sensibilidad de micrófono:** -38 dB
- **Canales de salida de audio:** 2.0 canales
- **Unidad de disco:** 5 cm
- **Tipo de imán:** Neodimio
- **Tipo de dirección de micrófono:** Unidireccional
- **Audífonos:** Circumaural
- **Efecto de cancelación de ruido:** Sí
- **Tipo de auricular:** Binaural

Roccat Leadr Inalámbrico Negro

Disfruta a lo grande del control total con un ratón que lo puede todo.



149'95 €

CARACTERÍSTICAS

- Sensor óptico Owl-Eye de ROCCAT de 12000 ppp
- Ratón mixto con cable/inalámbrico
- Batería Li-Ion recargable integrada de 1000 mAh
- Transmisión inalámbrica de 2.4 GHz
- frecuencia de sondeo de 1000 Hz
- Aceleración de 50 G
- Velocidad máxima de 250 ips
- Aceleración del ratón: no
- Ajuste de ángulos: no
- ARM Cortex-MO de 72 MHz (ratón y soporte)
- Distancia de despegue regulable
- Procesador de 32 bits para una rápida ejecución de macros
- Cable micro-USB a USB de 1.8 m

SteelSeries Qck+ Limited Gaming

Manten siempre la precisión a mano con la mejor alfombrilla.

29'95 €



CARACTERÍSTICAS

- **Dimensiones:** 450x400 mm
- **Color:** Negro, Gris
- **Alfombrilla de ratón para juegos**
- **Grosor:** 3 mm
- **Reposamuñecas:** No
- **Base antiderrapante:** Si
- **Coloración de superficie:** Estampado
- **Uso recomendado:** Universal
- **Materiales:** Caucho

AOC U2879VF 28" 4K

Un gran monitor con resolución 4K, a un precio diminuto.



318'95 €

CARACTERÍSTICAS

- **Relación de aspecto nativa:** 16:9
- **Brillo de pantalla:** 300 cd/m^2
- **Tiempo de respuesta:** 1 ms
- **Resolución:** 3840 x 2160
- **montaje VESA:** No
- **Ajustes de altura:** No
- **Puertos VGA (D-Sub):** 1
- **Puertos DVI-D:** 1
- **Razón de contraste (típica):** 1000:1
- **Número de puertos HDMI:** 1
- **Dimensiones:** 159x543x732 mm
- **Auriculares:** 3,5 mm
- **Consumo energético:** 65 W
- **HDCP:** Sí
- **Contraste (dinámico):** 80000000:1
- **DisplayPort:** 1
- **Pantalla:** LED
- **Peso:** 5,26 kg
- **Diagonal pantalla:** 71,1 cm (28")
- **Tecnología de visualización:** TFT

Trust GXT Tytan 5.1 Surround

Deja que el sonido de la batalla te envuelva con este set de altavoces.

119'95 €



CARACTERÍSTICAS

- **Conectividad:** Alámbrico
- **Mando a distancia:** Sí
- **Cables incluidos:** AUX
- **Potencia estimada RMS: 90 W**
- **Potencia RMS de satélites:** 90 W
- **Potencia RMS de subwoofer:** 180 W
- **Canales de salida:** 5.1
- **Potencia RMS altavoz central:** 90 W
- **Ajuste de bajos:** Sí
- **Control de volumen:** Digital
- **Tipo de subwoofer:** Activo
- **Número de satélites:** 4
- **Longitud del cable:** 8 m
- **Tipo de bocina central:** De 1 vía
- **Bocina central en pared:** Sí
- **Dispositivo de amplificación:** No
- **Compatible:** PC, Wii, PS3, Xbox 360
- **Cantidad de drivers de altavoces:** 1

Nacon GC-200WL Wireless Gamepad

Todo está bajo control si tienes a mano un pad increíble.





39'95 €

CARACTERÍSTICAS

- **Alcance inalámbrico:** 10 m
- **Tecnología de conectividad:** Inalámbrico
- **Tipo de dispositivo:** Gamepad
- **Tiene vibración:** Si
- **Joystick analógico:** Sí
- **Profundidad del paquete:** 65 mm
- **Altura del paquete:** 205 mm
- **Ancho del paquete:** 170 mm
- **Tipo de embalaje:** Caja + blíster
- **Mangos de goma:** Si
- **Alcance de frecuencia:** 2.4
- **Control key set:** Atrás, D-pad, Hogar, Inicio
- **Interfaz de receptor inalámbrico:** USB
- **Receptor incluido:** Sí
- **Plataformas de juego soportadas:** PC
- **Tecnología de control para juegos:** Analógico
- **Interfaz del dispositivo:** RF

MSI GS73VR 7RF-228ES i7 7700HQ GTX 1060 16GB 2TB

Llévate la aventura a todas partes con el mejor portátil gaming MSI.



1895'00 €

CARACTERÍSTICAS

- **Caché del procesador:** 6 MB
- **Retroiluminación de teclado:** Sí
- **Unidad óptica:** No
- **Memoria:** 16 GB
- **Almacenamiento:** HDD+SSD
- **Cámara frontal:** 1280 x 720
- **Pantalla:** 1920 x 1080
- **NVIDIA G-SYNC:** Sí
- **Puertos A USB 3.0 (3.1 Gen 1):** 3
- **Puertos C USB 3.1 (3.1 Gen 2):** 1
- **Puertos USB 2.0:** 1
- **Puertos Ethernet LAN RJ-45:** 1
- **Salidas para auriculares:** 1
- **Micrófono, jack de entrada:** Sí
- **SO:** Windows 10 Home
- **Tarjeta de lectura integrada:** Si
- **Puertos HDMI:** 1
- **NVIDIA 3D Vision:** Sí
- **Cantidad de puertos Mini Display:** 1
- **Peso:** 2,43 kg

JUEGO DEL MES micromanía

KINGDOM COME DELIVERANCE

¡Un increíble viaje en el tiempo!

LA REFERENCIA



THE WITCHER 3 WILD HUNT
Su ambientación fantástica medieval es una de las más impresionantes del género.

ALTERNATIVAS

SOMBRAS DE GUERRA
Nota: 89 **MM 270**

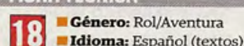
SOUTH PARK RETAGUARDIA...
Nota: 86 **MM 270**

Una vez que has jugado durante varias horas con «Kingdom Come Deliverance», lo único que puedes pensar es lo afortunados que somos por vivir en esta época y en un país civilizado –bueno, lo necesario–. La dureza, crueldad y lo efímero de la vida en la Bohemia del s.XV se respira a cada segundo en el apasionante JDR de Warhorse, que hace del realismo extremo en ambientación, gráficos y jugabilidad –con unos límites innegables, claro– su bandera. Y desde ya te lo decimos: no es un juego para todo el mundo. «Kingdom Come Deliverance» es un sueño para el jugador más "hardcore", pero si te va más un estilo de «The Witcher 3», por ejemplo, el desafío de «Kingdom Come Deliverance» te resultará atractivo, pero difícilmente durarás mucho explorando Bohemia y metido en la piel de Henry, porque a veces es tan duro como la misma época. Y, con todo... engancha. Si quieres vivir una aventura diferente y ponerte a prueba, eso sí, es un auténtico bombón al que resulta complicado no hincarle el diente.

Rol pausado y paciente

Durante la primera hora de juego, apenas has manejado todos los controles del juego. Durante la segunda, todavía te queda mucho para conocer las habilidades disponibles. 10 horas después, ape-

> “Viaja a la Bohemia del s.XV y vive el rol más realista que puedas imaginar en PC”



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Rol/Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Warhorse/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 49.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *kingdomcomerpg.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Atributos básicos:** 9
- **Habilidades básicas:** 10
- **Estados del personaje:** 4 (salud, resistencia, energía, saciedad)
- **Armas de combate:** 5 (espada, hacha, maza, arco, puños; atributos globales de ataque y defensa)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2500K a 3.3 GHz, Phenom II X4 940
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon 7870
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

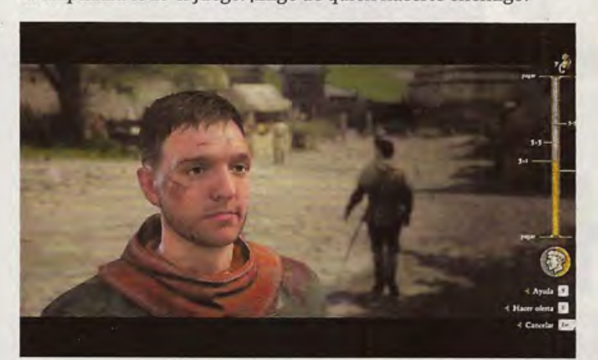
- **CPU:** Core i7 (7ª generación)
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 1070
- **Conexión:** ADSL



Si te cansas, duerme. Si tienes hambre, come. En la aventura hasta la higiene cuenta, según con quién estés hablando. ¡Brutal!



La reputación que nos labremos en cada lugar nos acompañará todo el juego. ¡Elige de quién hacerte enemigo!



Cada pequeña acción mejora atributos y habilidades. El regateo nos ayuda en el diálogo y, por tanto, enla diplomacia.



¿Estás listo para aprender a sobrevivir, Henry? La Edad Media en la Bohemia del s.XV es un momento complicado, y las guerras entre los señores feudales arrasan la región. Un JDR alucinante.



El realismo máximo que destila el juego afecta a todos los detalles y acciones. El combate es extremadamente técnico y hay que dominar las fintas y ataques. Si vas a lo loco, morirás.

nas has escarbado la superficie. En «KCD» todo es "complicado" –en el buen sentido–. Cuenta absolutamente todo: la higiene puede ser un aspecto clave según con quien hables. No te puedes curar una herida si no te han enseñado –aunque tengas vendas–. Robar a alguien sin contar con habilidad puede dar con tus huesos en la cárcel o en una pelea en la que puedes matar a alguien por accidente –y que tu reputación se hunda–. Comer, dormir, descansar, comerciar, dialogar, robar, infiltrarte, elegir con cuidado a tus enemigos... ¡Es tan real que asusta!

Y todo esto, además, hay que hacerlo paso a paso, lenta, pausadamente, aprendiendo poco a poco, dominando con paciencia cada habilidad. Y con dificultad.

Quizá uno de los puntos más negativos –o no, según el estilo de juego que te guste– es que nada es sencillo... pero no en el buen sentido. Los diseños de ciertas habilidades –robo, forzado de cerraduras, combate (¡ojo aquí, que es un apartado clave!), etc.– se basan en controles y diseño de interfaz poco intuitivos, lo que complica la ya de por sí nada sencilla tarea de sobrevivir en la Edad Media. A veces, roza lo frustrante. Pero también es cierto que cuando los dominas, es enormemente satisfactorio obtener buenos resultados.

«Kingdom Come Deliverance» exige cambiar la manera de pensar, y de jugar. En el combate es inevitable que a veces te pueda el instinto. Y es un error letal. Y aunque la jugabilidad también rompa la magia de la inmersión, a veces, globalmente es un juego fascinante y brutal. Una experiencia única que merece la pena. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Un JDR de extremo realismo para vivir la Edad Media. Warhorse nos ofrece un título dirigido a los jugadores más puristas y "hardcore", donde el realismo de la ambientación acompaña al de la jugabilidad.

LO QUE NOS GUSTA

- La dirección artística, el realismo de la ambientación, el brutal detalle gráfico. ¡Es como viajar al pasado!
- Los amantes de los desafíos de altura se lo pasarán en grande. Es duro y muy difícil, pero engancha.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El combate es tan técnico que a veces resulta algo frustrante. Y cuando se juntan grupos de enemigos la cosa no acaba de funcionar bien. Paciencia.
- Se echa de menos el doblaje en español.
- Algunas necesidades de la jugabilidad chocan con la ambientación y rompen parte de la inmersión.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Extremadamente hardcore. Extremadamente fascinante. «Kingdom Come Deliverance» no es un JDR para todos. Su narrativa es pausada; su combate es técnico hasta la nausea; su ambientación es increíble. O lo amas o lo odias. Hay que dedicarle muuuchas horas, y aunque a veces la jugabilidad rompe la magia, por necesidad, es apasionante.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 82 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 76



¡Métete en la piel de Goku y descubre la acción más espectacular de «Dragon Ball»! El nuevo juego de lucha de la saga nos ofrece los combates más increíbles y fieles a la serie que nunca has visto en tu PC.



El elenco de personajes jugables nos ofrece hasta 24 opciones para elegir, entre los más populares.





Se echa de menos el doblaje español, pero los más puristas estarán encantados con las voces en japonés.

Los combos más alucinantes son bastante sencillos de llevar a cabo, lo que hace muy accesible el juego.



El modo Historia ofrece un componente táctico que nos lleva a recorrer un complejo mapa.

DRAGON BALL FIGHTERZ

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Nunca has visto un «Dragon Ball» así!



ALTERNATIVAS

INJUSTICE 2
Nota: 84 — **MM 273**

TEKKEN 7
Nota: 85 — **MM 268**

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Acción/Lucha
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Arc System Works/Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.bandainamcoent.com* Información básica y noticias

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3470, AMD FX 4350
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 6870, GeForce GTX 650

Es... impactante. En sentido metafórico y literal. Quizá ésta sea la manera más adecuada de describir, en una palabra, lo que «Dragon Ball FighterZ» nos ofrece. Y es que Bandai Namco tenía muy claro que quería ofrecer con esta nueva entrega de la saga la experiencia de lucha más fiel a lo que la serie de TV nos ha venido ofreciendo durante los últimos 30 años –que se dice pronto–. El espectáculo de los combates, lo desmesurado de los poderes de los personajes más carismáticos –Goku, Krilin, Freezer, Célula, Vegeta, etc.– de la saga y, sobre todo, la accesibilidad de «FighterZ» a jugadores de todos los rangos de experiencia, convierten al juego de Bandai Namco en algo que no solo puede entusiasmar a los fans del género y del anime, sino en un título que merece la pena probar para disfrutar de algo que no se ve todos los días, desde el apartado gráfico a la jugabilidad.

¡Todo un espectáculo!

Lo primero que llama la atención de «Dragon Ball FighterZ», tras las secuencias de introducción de rigor, es la aparición de la Recepción, un "lobby" online en el que multitud de jugadores se dan cita para acceder a las diversas opciones disponibles: tienda, historia, entrenamiento, arenas, misiones... Es un indicativo de lo que nos espera en «FighterZ» que, si bien ofrece una campaña interesante y variada, con un cierto toque táctico en la progresión en el mapa y en el dominio de los combos y golpes, encuentra en los distintos combates con varios jugadores –incluyendo modos cooperativos, con equipos de tres, o versus– su razón de ser.

Lo mejor de todo es que la curva de parendizaje y dificultad de «FighterZ» es sensacional. Como decíamos, Bandai Namco ha diseñado un juego accesible, divertido y que se disfruta desde el primer minuto, pero que no es fácil de dominar. Más aún, teniendo en cuenta su vertiginosa acción, a la par que espectacular. Es como estar en un capítulo interactivo de la serie, con cinemáticas en pleno combate apasionantes, espectaculares combos y golpes y, en fin, la esencia «Dragon Ball» al 100%. Una joya para disfrutar. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

El componente social que Bandai Namco aporta al nuevo «Dragon Ball», unido al espectáculo de la acción 2D de «FighterZ» lo convierte en uno de los mejores títulos del género, hoy en día.



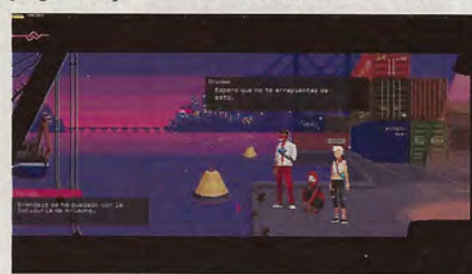
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 83 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 87



¡La fantasía cyberpunk se abre paso en tu disco duro! Descubre un futuro en el que la tecnología se integra con el ser humano hasta un punto casi inimaginable, y donde hasta las emociones se domestican.



Los diálogos son uno de los puntos clave del juego. Cualquier elección definirá el resto de la trama.





Akara 184 es una unidad artificial con una IA revolucionaria que oculta más de un secreto.



Elige la combinacion adecuada y controla las emociones de tus clientes. Así les sacarás información.



Donovan es más que un barman. Es un traficante de información, que descubre gracias a sus cócteles.

THE RED STRINGS CLUB

JUEGO RECOMENDADO micromanía

El futuro está en el fondo de un vaso

ALTERNATIVAS

RIME
Nota: 92 — MM 266

THE SEXY BRUTALE
Nota: 90 — MM 265

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Deconstructeam
- **Distribuidor:** Devolver Digital
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 14.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.deconstructeam.com* Información básica sobre el juego

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium D 915, Athlon 64 4000+
- **RAM:** 1 GB
- **Disco duro:** 400 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 7600GS, Radeon HD 2600 Pro

Mientras Brandeis cae al vacío se pregunta cuándo quedó sellado su destino. Pero la muerte, pese a ser tan épica como Brandeis espera, ha de esperar. Ahora todo vuelve al diálogo entre el hacker y Donovan, el barman del Red Strings Club, un garito tan único como su camarero. Y es que Donovan no es solo un barman, es un traficante de información que consigue de forma inadvertida y subrepticia gracias a su habilidad y maestría con los cócteles. Reconocer los puntos débiles de la personalidad de sus clientes y atacarlos con sus magistrales combinados, obra milagros. Así, consigue datos sobre los tipos más influyentes de la ciudad, como los empleados clave y jerifaltes de Supercontinent, la corporación responsable del proyecto del Bienestar Psíquico Social, el Algoritmo de la Neurona Espejo y mucho más que, para bien o para mal, puede acabar convirtiendo el libre albedrío de la humanidad en una herramienta, un arma, un sistema de esclavitud... quién sabe. El futuro que narra «The Red Strings Club» es tan fascinante como terrorífico. Una fantasía cyberpunk encerrada en una estética retro de aventura clásica.

Mente y alcohol

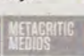
Los responsables de «Gods will be watching» vuelven con otra aventura de estética clásica, en que una vez más los miedos más profundos del hombre, la moralidad, la ética y hasta la misma esencia de la naturaleza humana se ponen sobre el tapete con la excusa de una conspiración en una megacorporación de un futuro que parece más cercano de lo que nos gustaría. El tono pausado, lento del desarrollo de la historia al principio choca. Es hasta, casi, exasperante. Poco a poco, los diálogos enganchan, los personajes calan, las habilidades de la coctelería y las elecciones que hacemos nos atrapan y, sin darnos cuenta, nos vemos inmersos en un mundo, una historia y una aventura que nos ha enganchado sin remedio. «The Red Strings Club» es, sobre todo, sorprendente. Y eso no es nada fácil. Quizá se echa de menos algo más de agilidad, pero si aceptas la naturaleza del juego, lo disfrutarás mucho más. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

El estilo clásico, su estética pixel art y una narrativa repleta de originalidad te atrapan desde el primer minuto. Su tono pausado y lento choca, pero una vez que empiezas no lo puedes dejar.



METACRITIC USUARIOS  LA NOTA 79

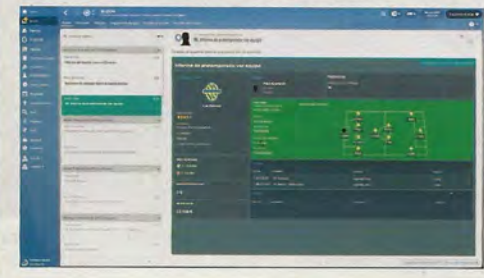
 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 81



¿Listo para conseguir la Champions? Bueno, quizá sea demasiado para empezar, pero las posibilidades que ofrece la nueva entrega de «Football Manager» permite disfrutar al nivel que quieras de la gestión deportiva.



Al comenzar la temporada puedes elegir tus objetivos que definen el resto de la partida.





Como siempre, la gestión manual o automática de los distintos apartados del club es decisión tuya.

FOOTBALL MANAGER 2018

¡La gloria te espera, entrenador!



ALTERNATIVAS

PES 2018
Nota: 80 — MM 270

FOOTBALL CLUB SIM 2018
Nota: 80 — MM 271

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Sports Interactive/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 49,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.footballmanager.com/es*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4, Intel Core, Athlon
- **RAM:** 2 GB
- **Disco duro:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9600M GT, Mobility Radeon HD 3650

Cada año que pasa es difícil no sentir la presión de la nueva temporada cuando llega «Football manager 2018», pero más que sentirla como entrenadores, es Sports Interactive el que parece que cada vez lo tiene más complicado para sorprender al jugador. Los fans devotos del mánager más popular y apabullante del mercado le perdonan todo. Solo quieren tener actualizada al 100% sus ligas, equipos y torneos y echarle horas y horas al juego. Aquellos que buscan novedades significativas, sin embargo lo tienen más complicado... ¿Seguro? Porque si bien «Football Manager 2018» da justo aquello que los fans esperan, también es cierto que en esta entrega el estudio ha apostado por varias interesantes novedades que aportan un plus para aquellos entrenadores a los que les gusta hacer uso de la psicología y el tratamiento más personalizado a la hora de afrontar desafíos que vayan más allá de las tácticas y las estrategias sobre el terreno de juego.

¿Quién manda aquí?

En una vuelta de tuerca por elevar el listón del realismo, Sports Interactive ha incluido en «Football Manager 2018» nuevas dinámicas de grupo, una gestión médica potenciada o un sistema de ojeo inspirado en las tácticas de los grandes clubes, que aportan un plus al conjunto. Más allá de los entrenamientos, las relaciones con prensa, directiva, tácticas, etc. se aprecia en la edición de este año un esfuerzo por darle un toque más "humano" a la gestión deportiva.

Además, es algo a lo que los futboleros están acostumbrados. Cuántas veces no habremos oído sobre los conflictos de un entrenador con su vestuario, cómo los grupos dentro del mismo pueden crear camarillas que acaben afectando al desarrollo del juego, y el desafío que supone gestionar eso adecuadamente para conseguir un equipo sólido y cohesionado.

Además, la posibilidad de disfrutar con la versión "Touch" del juego –para tablet– es otro aliciente. Quizá, en general, el jugador ocasional eche de menos cambios más globales y de mayor calado, pero es cierto que se trata de una entrega de las más atractivas de los últimos años. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Aunque muchos echarán de menos cambios más globales, el conjunto es bueno y ofrece novedades interesantes, lo que se suma a disponer de las versiones de PC y "touch" en un solo juego.



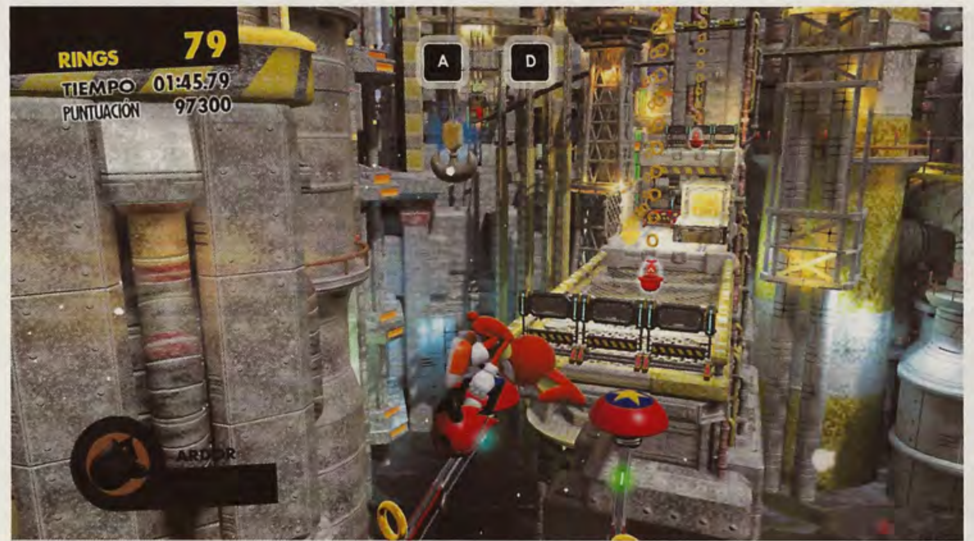
LA NOTA 80



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 49



METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 82



¡Descubre un universo de puzles en RV que te enganchará! Usa tus mando para crear rampas de arena en un escenario cerrado y lleva una bola de energía de un punto a otro del mapa. ¡Es divertido a más no poder!



Las fases en perspectiva en tercera persona, tras al personaje, son tan impactantes como las 2D.





La acción alterna distintas perspectivas de juego lo que nos obliga a adaptarnos constantemente.



Crear un avatar personalizado y modificarlo nivel a nivel, es una de las opciones más atractivas del juego.



Hay que vigilar cada rincón del escenario. A veces tenemos que ir saltando por raíles a toda velocidad.

SONIC FORCES

¡Deja que la velocidad te arrastre!

No importa que seas jugador de PC y que las consolas para ti se encuentren a otro nivel. Da igual. Si te gustan los juegos, sabes quién es Sonic, seguro. Y con todas las veces que ha aparecido en PC –no han sido pocas–, nos extrañaría que no hayas probado –y disfrutado– alguna de sus aventuras. Ahora, una vez más, el popular erizo azul nos propone disfrutar de su característica más reconocible, la velocidad, apostando por una línea que muchos ya disfrutaron en «Sonic Generations», combinando un diseño de jugabilidad clásica y moderna. O, en otras palabras, apostando por una mezcla de acción 2D y 3D, donde además de controlar a Sonic podremos manejar a otros personajes, incluyendo un avatar único que podemos diseñar a nuestro gusto y mejorar en distintos apartados, incluyendo el estético como uno de los principales. La acción ha empezado y ahora los enemigoos clásicos de Sonic se han aliado para acabar con él. Pero no está solo y sus compañeros Tails, Knuckles y otros vienen a ayudarle en su aventura.

Clásico y nuevo

La velocidad define todo lo que es y que ofrece «Sonic Forces». La acción del juego van alternando entre la clásica perspectiva 2D y la más moderna 3D persecutoria, con varios giros y travellings en que el nuevo avatar adopta la jugabilidad del Sonic moderno, y puede usar un garfio con el que agarrarse a ciertos objetos y partes del escenario, rebotar por paredes y desplazar por raíles. Tiene un arma con que atacar a algunos enemigos y, en suma, la velocidad de vértigo y la rapidez de reflejos se unen para poner a prueba nuestra habilidad mientras intentamos acabar con los ejércitos de Eggman y sus secuaces.

Aunque, en esencia, «Sonic Forces» no resulta especialmente novedoso y tiene como gran hándicap su duración –es corto y no especialmente difícil–, amén de bastante caro para lo que ofrece, también es cierto que es muy divertido, está bastante pulido –aunque los más puristas lo verán como una jugabilidad "menor"– y para pasar un buen rato es un juego realmente atractivo. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

RIME
Nota: 92 — **MM 266**

THE SEXY BRUTALE
Nota: 90 — **MM 265**

FICHA TÉCNICA

7

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Sonic Team/Hardlight/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 39.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.sega.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 5ª generación, AMD A10 7ª generación
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 18 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti, Radeon R7 265

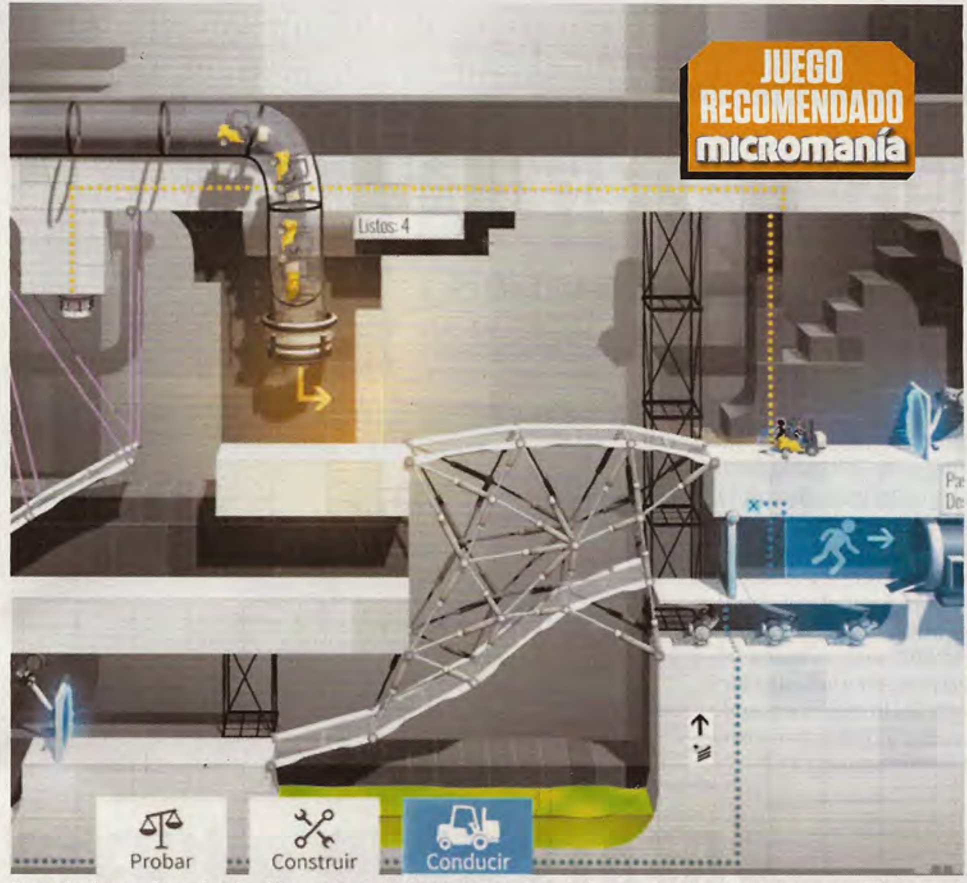
NUESTRA OPINIÓN

No es un «Sonic» que vaya a pasar a la historia por ser especialmente innovador, pero es muy divertido y refleja la esencia de la jugabilidad de las aventuras protagonizadas por el erizo azul.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 66
METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 55





Ingeniería, puzles, simulación... ¡GLaDOS! La nueva entrega de la saga «Bridge Constructor» se ambienta en el mundo de Aperture Science con GLaDOS como estrella. ¿Listo para sacrificar sujetos por la ciencia?



Aunque los portales no son una pieza manejable sí son la clave de la resolución de muchos niveles.





Una vez comprobado que todo funciona puedes mandar al convoy para que pasen todos los coches.

BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL

¡Construye por la ciencia!



ALTERNATIVAS

SUPER PUZZLE GALAXY
Nota: 80 — MM 273

RIME
Nota: 92 — MM 266

FICHA TÉCNICA

3

- Género: Estrategia/Puzle
- Idioma: Español (textos)
- Estudio/compañía: Clockstone/Headup Games
- Distribuidor: Headup Games
- Nº de DVDs: No aplicable (descarga)
- PVP rec: 9.99 €
- Lanzamiento: Ya disponible
- WEB: *www.bridgeconstructor.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: 2 GHz
- RAM: 2 GB
- Disco Duro: 200 MB
- Tarjeta 3D: Compatible DirectX 10

Pocos juegos de puzles hay tan entretenidos como los de la serie «Bridge Constructor». Bueno, puzles, simulación, ingeniería... pero son algo accesible para construir puentes y devanarse los sesos de forma divertida. Y si combinamos la mecánica de «Bridge Constructor» con el universo de «Portal» el resultado es explosivo y fascinante. Y eso que el juego de Clockstone tiene más de la primera saga que de la segunda, porque no, aquí no abrimos portales ni jugamos con los robots de «Portal 2», sino que debemos construir y construir puentes aprovechando los desafíos que nos propone GLaDOS –la gran estrella, sin duda– para superar los sesenta experimentos de Aperture Science, recreados en otras tantas pantallas. En todos estos desafíos, de forma paulatina, van apareciendo los elementos míticos de la saga «Portal»: las torretas, los geles de propulsión y repulsión, los portales, el ácido, las redes de emancipación material y mucho más.

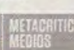
¿El puente es real?

Construir puentes en estos desafíos de Aperture Science es similar a lo que ya vimos en otros juegos de la saga. Necesitamos puntos de apoyo y, cuando no los hay, podemos usar elementos como cables. Todo, claro, con los límites de un presupuesto máximo y aunque podemos realizar experimentos y pruebas, el momento crítico llega cuando intentamos hacer pasar al convoy de vehículos, uno tras otro, hasta llegar al punto de salida. Sin embargo, los desafíos se pueden considerar superados solo con conseguir un vehículo a salvo. Pero, ya sabemos cómo es esto. En cuanto damos con una solución intentamos pulirla para conseguir la puntuación máxima. GLaDOS, claro, intenta ponernos trampas y dificultades, pero las pruebas y las distintas soluciones –hay que echarle imaginación, muchas veces– se pueden convertir en una obsesión. Esa es la esencia de «Bridge Constructor Portal»: se convierte en algo personal. Y es divertido a más no poder. No competimos, en realidad, contra GLaDOS, sino contra nosotros mismos. Y es una gozada, más por el precio que tiene. Si te gustan los puzles, tienes que probarlo. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Un juego para los amantes de la ingeniería, «Portal» y los puentes. Los desafíos son imaginativos y sorprendentes. Y, sobre todo, es una delicia volver a oír a GLaDOS. Eso sí, en versión original.



METACRITIC USUARIOS  LA NOTA 60 — METACRITIC MEDIOS  LA NOTA 78

ZONA REALIDAD VIRTUAL

El futuro que nos prometían nos ha alcanzado, pero no es como lo pintaban, ¿o sí? Lo importante es que la Realidad Virtual y Aumentada están aquí y podemos jugar con ella.

DEMOS

FORM - EPISODE 1 DEMO
HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Los puzles y retos de «Form» giran en torno al misterio de un artefacto muy antiguo que nos obliga a unir el espacio para descubrir qué oculta.
■ *charmgames.com*

ZERO GRAVITY POOL
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Jugar al billar con una dimensión más, frente a hacerlo en la mesa, es lo que nos propone este juego. Es como un sueño hecho realidad. O, quizás, una pesadilla...
■ *physicalnumerics.com*

SKYWORLD
HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Otro juego de estrategia se adapta a la Realidad Virtual, con turnos y varios jugadores. Parece una buena solución para no invertir tiempo con las figuritas.
■ *skyworld-game.com*

CYUBEVR

Una mezcla curiosa de voxels

■ **Género:** Estrategia ■ **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift
■ **Desarrollador:** Stonebrick Studios UG ■ **Disponible:** 26 de enero 2018 ■ **Precio:** 19,99€
■ **Web:** *stonebrickstudios.com/cyubevr* **INTERÉS:**



No es raro oír la petición para Microsoft y Mojang de que su juego de cubos debería llegar ya a la Realidad Aumentada. Mientras lo hace, «CyubeVR» ha dado un paso importante por ofrecernos mundos parecidos a los de «Minecraft» con inmersión total. Además, el aspecto del juego es de lo más acogedor. Los elementos geométricos se mezclan con animales modelados al detalle, lo cual sorprende y nos hace querer saber más de esta experiencia de supervivencia.



BEATS ABER

Al ritmo de la Realidad Virtual

■ **Género:** Acción ■ **Plataforma:** HTC VIVE, Oculus Rift ■ **Desarrollador:** Hyperbolic Magnetism
■ **Disponible:** 2018 ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *hyperbolicmagnetism.com*
INTERÉS:



Según nos cuentan sus responsables, el problema de los juegos musicales es que su hardware cuesta mucho. No nos referimos al precio de los accesorios, sino al diseño, comercialización, distribución, almacenaje y todo lo relacionado. Ese coste pasa a ser cero con «Beats Saber». Porque la desarrolladora solo ha de centrarse en el juego. Uno que nos mete en una carrera frenética por mantener el ritmo mientras movemos los brazos y acabamos con los objetos al ritmo de la música. Conforme lo describen, viene a ser una mezcla entre «Fruit Ninja» y «Guitar Hero».

TOP JUEGOS VR

1 SUPERHOT VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Mientras esperamos la continuación de este juego, que llegará en 2018, no podemos resistirnos a jugar con el original y el tiempo.

2 ARIZONA SUNSHINE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Los zombis, en versión original, se pasean bajo el Sol de Arizona y nos encargamos de ellos. Es pura supervivencia con y sin compañía.

3 THE GALLERY. EPISODE 2
HTC VIVE, OCULUS RIFT



El episodio «Heart of the Emberstone» marcó un punto de inflexión, que nos descubre un mundo de lo más original.

4 LONE ECHO / ECHO ARENA
OCULUS RIFT



Tanto en solitario como multijugador, es una opción para comprobar lo que da de sí nuestra capacidad para flotar en el espacio.

Los dispositivos de Realidad Aumentada -Mixta, según Microsoft- y sus socios han tomado el protagonismo. Vemos que ofrecen más resolución de la acostumbrada con Oculus o Vive. Sin embargo, la competencia no para y pronto nos resultará imposible hablar solo de R.V. De momento, no encontramos juegos que aprovechen esas cámaras integradas que evitan tener accesorios repartidos por la habitación, lo cual es un avance.



BATTLESKY VR

Con amigos, en primera persona

Género: Acción **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift, WMR **Desarrollador:** Oh!WHATif Inc. **Disponible:** 19 de enero 2019 **Precio:** 9,99€ **Web:** *battleskyvr.com*
INTERÉS:



Se encuentra en acceso anticipado, pero ya hemos tenido un contacto de lo más divertido con «BattleSky VR». Nos da mucha libertad en un mundo lleno de obstáculos y peligros, pero se quita un peso de encima al hacernos flotar en el aire gracias a los jetpacks. El concepto de apuntar, fijar y disparar es sencillo, pero todo se complica cuando, aparte de plataformas flotantes, nos encontramos dragones y a otros jugadores. ¡La sensación inicial de libertad pasa rápido a la urgencia!

SEEKING DAWN

Tu puesto como minero espacial

Género: Acción **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift **Desarrollador:** Multiverse Entertainment **Disponible:** 2018 **Precio:** 10€ **Web:** *seekingdawn.com*
INTERÉS:



Hay trabajos que parecen exóticos e interesantes, como la minería espacial. Pero bajar a la mina, aunque sea en otro planeta, no nos parece una excursión. Además, si nos encontramos todo tipo de criaturas poco amistosas, la cosa puede ser todo menos agradable. Eso sí, con un buen arsenal como el de «Seeking Dawn», la cosa se puede convertir en toda una aventura. El concepto va desde el juego de disparos en primera persona al de defender la torre, para evitar que otros se hagan con nuestro preciado material recién extraído.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



NEUROGAMING
Wargaming tiene su «World of Tanks» para gafas RV móviles, pero ahora se han embarcado en algo más ambicioso, junto a VRTech y sus centros de ocio.
wargaming.net

OCULUS ACELERA
Nuevas adquisiciones, contratos y el desarrollo de lentes multifocales dan pistas sobre el empujón de Facebook a su división virtual.
oculus.com

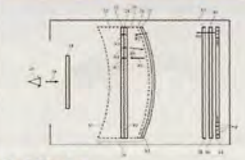
TEMPLADO



MAGIC LEAP GOOGLES
Las gafas de Magic Leap buscan la interacción total.
magicleap.com

SEGA, TAMBIÉN
Los centros de RV y Aumentada de SEGA crecen este año hasta 10-
sega.com

FRÍO



APPLE VR
Aunque ya dispone de todo lo necesario en cuanto a la base tecnológica, Apple va -de momento- despacio con la Realidad Virtual. Eso sí, una nueva patente promete un kit compacto y con seguimiento óptico.
apple.com

TOP JUEGOS VR

5 ONWARD
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un proyecto pequeño, pero que se ha convertido en ejemplo de cómo hacer un fps en RV. Más que recomendable.

6 STAR TREK BRIDGE CREW
HTC VIVE, RIFT, WMR



Quizá la próxima película de Star Trek sea para adultos, pero, mientras llega, podemos sentirnos dentro del puente e ir donde nadie antes.

7 ARKTIKA.1
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un espectáculo que entra por los ojos y nos hace viajar a una nueva Edad del hielo, armados hasta arriba. Además, no es apuntar y disparar.

8 PROJECT CARS 2
OCULUS RIFT



Una inmersión espectacular en cuanto a títulos de conducción compatibles con R.V., aunque otros lo superen como simulador.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. SIMS 4 + PERROS Y GATOS (DESCARGA) (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. S.W. BATTLEFRONT II (DESCARGA)(16)
   ■ Acción ■ Electronic Arts
4. CALL OF DUTY WWII (18)
   ■ Acción ■ Activision Blizzard
5. OVERWATCH GOTY EDITION (12)
   ■ Acción ■ Activision Blizzard
6. LOS SIMS 4 URBANITAS (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. LOS SIMS 4 ¡A TRABAJAR! (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. MINECRAFT (DESCARGA) (7)
   ■ Simulación ■ Microsoft
9. FIFA 18 (DESCARGA) (3)
   ■ Deportivo/Estrategia ■ SEGA/Koch
10. TRACKMANIA TURBO (18)
   ■ Velocidad ■ Ubisoft

* Datos elaborados por GFK para AEVI de enero de 2018.

U.K.

1. MINECRAFT (DESCARGA) (7)
   ■ Simulación ■ Microsoft
2. FOOTBALL MANAGER 2018 (3)
   ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
3. THE SIMS 4 CATS & DOGS (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. THE SIMS 4 (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. THE SIMS 4 GET TO WORK (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. FOOTBALL MANAGER 2018 LIMITED ED. (3)
   ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
7. OVERWATCH GOTY EDITION (12)
   ■ Acción ■ Activision Blizzard
8. THE SIMS 4 CITY LIVING (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. MICROSOFT F.S. X STEAM EDITION (3)
   ■ Simulación ■ Dovetail Games
10. FOOTBALL MANAGER 2018 (DESCARGA) (3)
   ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de febrero de 2018.

U.S.A

1. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA)
   ■ Acción ■ Bluehole
2. ZOO TYCOON 2 ULTIMATE COLL. (DESCARGA)
   ■ Estrategia ■ Blue Fang games
3. CIVILIZATION VI RISE & FALL (DESCARGA)
   ■ Estrategia ■ Firaxis Games
4. TES V SKYRIM LEGENDARY EDITION
   ■ Rol ■ Bethesda
5. BLACKLIGHT TANGO DOWN
   ■ Acción ■ Ignition Entertainment
6. THE SIMS 4 CATS & DOGS (DESCARGA)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. DRAGON BALL FIGHTERZ (DESCARGA)
   ■ Acción/Lucha ■ Bandai
8. ROCKSMITH 2014 REMASTERED
   ■ Música ■ Ubisoft
9. FABLE III (DESCARGA)
   ■ Rol ■ Microsoft
10. CALL OF DUTY INFINITE WARFARE
   ■ Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon.com de a la 2ª semana de febrero de 2018.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 DRAGON BALL FIGHTERZ

N



■ ACCIÓN/LUCHA ■ BANDAI NAMCO
■ BANDAI NAMCO ■ 59.99 €



Además de ser uno de los mejores juegos de la saga, «Dragon Ball FighterZ» es uno de los mejores juegos de lucha que te vas a encontrar para tu PC. Accesible y profundo.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 88

3 DESTINY 2



■ ACCIÓN ■ BUNGIE ACTIVISION
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La saga de acción y ciencia ficción de Activision llega por fin al PC mostrando todas sus virtudes. Quizá menos sorprendente de lo esperado, pero es un juego estupendo que engancha.

■ COMENTADO EN MM 272 ■ PUNTUACIÓN: 79

4 STAR WARS BATTLEFRONT 2



■ ACCIÓN ■ DICE / EA
■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €



La nueva entrega de «Battlefront» amplía y mejora las opciones y modos del juego original y añade una interesante campaña protagonizada por el bando imperial, con gran jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 272 ■ PUNTUACIÓN: 80

9 SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO



■ ROL/AVENTURA ■ UBISOFT SAN FRANCISCO
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Tardó, pero la espera mereció la pena. La perfecta combinación entre humor grueso y comedia inteligente al máximo, como no podía ser de otro modo. Divertido como él solo.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 86

10 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA



■ ACCIÓN/AVENTURA/ROL ■ MONOLITH/WARNER BROS.
■ WARNER BROS. ■ 59,99 €



La Tierra Media sigue siendo un lugar fascinante desde la perspectiva de Monolith. La nueva aventura de Talion nos lleva a descubrir desafíos inéditos y una acción de película.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 89

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 KINGDOM COME DELIVERANCE

N



■ ROL/AVENTURA ■ WARHORSE STUDIOS
■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



La recreación de la Bohemia medieval de «Kingdom Come» es tan realista que asusta. Cada pequeño detalle aporta su granito de arena para hacernos viajar en el tiempo, descubriendo, además, un estilo de juego único en el que todo es tan real como la vida misma. Un juego profundo y alucinante.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 86



5 INJUSTICE 2



■ ACCIÓN/LUCHA ■ NETHEREALM STUDIOS/QLOC
■ WB GAMES ■ 49,99 €



Los superhéroes de DC vuelven al PC con un juego aún más versátil y espectacular que su predecesor, repleto de opciones de competición, torneos, personajes y combos

■ COMENTADO EN MM 273 ■ PUNTUACIÓN: 84

6 TOTAL WAR WARHAMMER II



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



La segunda entrega de la trilogía de «Total War: Warhammer» sigue el camino marcado por su predecesor. Aunque pierde algo de la sorpresa inicial, su jugabilidad es sensacional.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90

7 BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL

N



■ SIMULACIÓN/PUZLES ■ CLOCKSTONE
■ HEADUP GAMES ■ 9,99 €



Construcción de puentes, Aperture Science, GLaDOS y torretas. ¿Qué puede salir mal? Desde luego, es una pasada de juego de puzles y construcción, y a un precio irresistible. ¡Pruébalo!

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 85

8 ASSASSIN'S CREED ORIGINS



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ UBISOFT MONTREAL
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Ubisoft nos ofrece uno de los «Assassin's Creed» más impresionantes en lo visual de toda la saga. Su enorme mundo está repleto de posibilidades y su exótica ambientación es fantástica.

■ COMENTADO EN MM 271 ■ PUNTUACIÓN: 84

12 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

13 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

14 THE EVIL WITHIN 2



■ ACCIÓN/AVENTURA ■ TANGO GAMEWORKS/BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



Sebastián Castellanos sigue en plena forma. Una aventura fantástica repleta de desafíos, enemigos monstruosos y horror en estado puro. Una fórmula renovada de forma sobresaliente.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 90

15 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM



■ AVENTURA ■ DECK NINE/SQUARE ENIX
■ KOCH MEDIA ■ 16,99 €



Ya disponibles los tres episodios de «Before the Storm», nos encontramos con una señora aventura repleta de personajes maravillosos y una trama sensacional. ¡Imprescindible!

■ COMENTADO EN MM 273 ■ PUNTUACIÓN: 85

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

No, no tenemos nuevas entradas en la lista de estrategia de este mes, pero sí que ha habido movimiento. Parece que la última actualización de «HearthStone» ha animado la cosa.



1 HEARTHSTONE
35% de las votaciones
MM 230 · PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

2 TOTAL WAR WARHAMMER II
28% de las votaciones
MM 269 · PUNTUACIÓN: 90
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

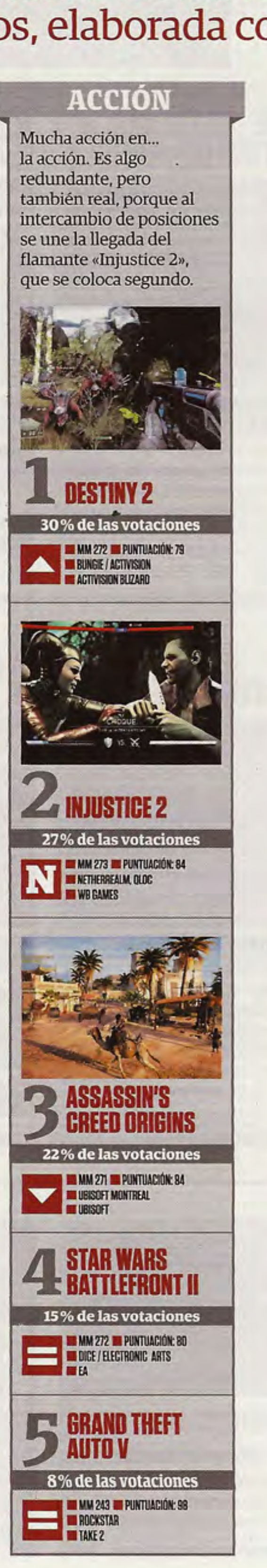
3 STARCRAFT REMASTERED
21 % de las votaciones
MM 255 · PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

4 TOTAL WAR WARHAMMER
10% de las votaciones
MM 255 · PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

5 XCOM 2
6% de las votaciones
MM 252 · PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

ACCIÓN

Mucha acción en... la acción. Es algo redundante, pero también real, porque al intercambio de posiciones se une la llegada del flamante «Injustice 2», que se coloca segundo.



1 DESTINY 2
30% de las votaciones
MM 272 · PUNTUACIÓN: 79
BUNGIE / ACTIVISION
ACTIVISION BLIZARD

2 INJUSTICE 2
27% de las votaciones
N
MM 273 · PUNTUACIÓN: 84
NETHERREALM, QLOC
WB GAMES

3 ASSASSIN'S CREED ORIGINS
22% de las votaciones
MM 271 · PUNTUACIÓN: 84
UBISOFT MONTREAL
UBISOFT

4 STAR WARS BATTLEFRONT II
15% de las votaciones
MM 272 · PUNTUACIÓN: 80
DICE / ELECTRONIC ARTS
EA

5 GRAND THEFT AUTO V
8% de las votaciones
MM 243 · PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2

AVENTURA

Algo más calmado está el mundo de la aventura, pero aunque «Before the Storm» aguanta en cabeza, por detrás hay más animación, con cambios a partir de media tabla.



1 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM
30% de las votaciones
MM 269 · PUNTUACIÓN: 85
DECK NINE / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

2 RIME
26% de las votaciones
MM 267 · PUNTUACIÓN: 92
TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT
BADLAND GAMES

3 LITTLE NIGHTMARES
21% de las votaciones
MM 266 · PUNTUACIÓN: 82
TARSIER STUDIOS
BANDAI NAMCO

4 THE SEXY BRUTALE
18% de las votaciones
MM 265 · PUNTUACIÓN: 90
CAVALIER GAMES / TEQUILA WORKS
TEQUILA WORKS

5 CANDLE
5% de las votaciones
MM 260 · PUNTUACIÓN: 84
TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
AVANCE DISCOS

ROL

Los chicos de South Park contraatacan y le quitan el primer puesto al rol clásico de «Torment». Las gamberradas y el humor más salvaje imponen su ley este mes. ¿Podrán aguantar ahí arriba?



1 SOUTH PARK RETAGUARDIA...
31% de las votaciones
MM 270 · PUNTUACIÓN: 86
SOUTH PARK STUDIOS / UBISOFT
UBISOFT

2 TORMENT TIDES OF NUMENERA
25% de las votaciones
MM 264 · PUNTUACIÓN: 80
INXILE / TECHLAND
KOCH MEDIA

3 PILLARS OF ETERNITY
23% de las votaciones
MM 243 · PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

4 MASS EFFECT ANDROMEDA
12% de las votaciones
MM 265 · PUNTUACIÓN: 76
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

5 TYRANNY
9 % de las votaciones
MM 261 · PUNTUACIÓN: 85
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

VELOCIDAD

¡En un visto y no visto «DiRT Rally» se ha metido a rebufo y le ha quitado las pegatinas a «Project CARS»! No creíamos que pasaría algo así, pero mira, a la que te descuidas, tus rivales te pasan por encima.



1 DIRT RALLY
32% de las votaciones
MM 251 · PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

2 F1 2017
29% de las votaciones
MM 269 · PUNTUACIÓN: 85
CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE
KOCH MEDIA

3 PROJECT CARS
25% de las votaciones
MM 244 · PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI

4 DIRT 4
10% de las votaciones
MM 267 · PUNTUACIÓN: 82
CODEMASTERS
KOCH MEDIA

5 GRID AUTOSPORT
4% de las votaciones
MM 235 · PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

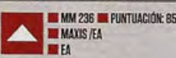
SIMULACIÓN

Este mes hasta el tranquilo mundo de la simulación está alborotada. Y no veas la subida que ha pegado «Los Sims 4». Parece que las expansiones siguen funcionando bien.



1 LOS SIMS 4

32% de las votaciones

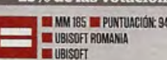


- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA



2 SILENT HUNTER 5

25% de las votaciones

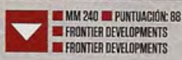


- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT



3 ELITE: DANGEROUS

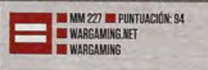
22% de las votaciones



- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS

4 WORLD OF WARPLANES

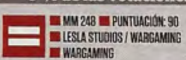
15% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

5 WORLD OF WARSHIPS

6 % de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

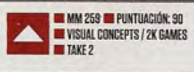
DEPORTIVOS

Pues sí, la competición se ha vuelto más emocionante también en los juegos deportivos. Quizá por todo el jaleo de la Copa -o no-, el caso es que el basket vuelve a reinar en la lista deportiva.



1 NBA 2K17

32% de las votaciones

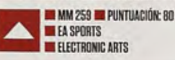


- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 FIFA 17

22% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS



3 PES 2018

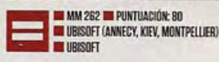
20% de las votaciones



- MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 80
- KONAMI
- KONAMI

4 STEEP

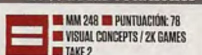
16% de las votaciones



- MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
- UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
- UBISOFT

5 NBA 2K 16

10% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
38% de las votaciones	32% de las votaciones	30% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
39% de las votaciones	34% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
41% de las votaciones	30% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
43% de las votaciones	30% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
39% de las votaciones	34% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
40% de las votaciones	31% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	IC / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
44% de las votaciones	34% de las votaciones	22% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

JUEGA YA LA TEM



Un videojuego ágil, intuitivo y potente



Juega para ganar!!!



Tú estás al mando



Consigue el mejor palmarés



Diseña tu táctica



Personaliza tu sistema de juego



Decide marcajes



Realiza entrenamientos



Estudia el mercado de jugadores



Elige a los mejores



Realiza fichajes



Elige patrocinador



Consulta el resumen de la jornada



Analiza las estadísticas



Sigue a tus rivales en la clasificación



Ten en cuenta el calendario



Juega partidos en modo Interactivo



Da órdenes a tus jugadores durante el partido



Diseña tus jugadas en tu pizarra



Analiza los partidos a vista de pájaro

EL VIDEOJUEGO DE FÚTBO

ORADA 2017 - 2018






Elige equipo y reto entre Manager y Pro-manager


Juega la Pretemporada


Alcanza tus objetivos


Decide tu alineación


Entrena jugadas


Mejora tu plantilla


Cuida la cantera


Pon a trabajar a los ojeadores


Contrata al cuerpo técnico


Decide el precio de las entradas



Amplía el estadio


Cuida tus finanzas


Lucha por los mejores resultados


Sigue los sorteos



Juega partidos en modo Resultado



Juega partidos en modo Highlights


40 competiciones de Europa América y la Intercontinental


Una Base de datos de 12.500 jugadores


4 perfiles para jugar, competir y subir de nivel


Edita en minutos tu equipo y jugadores

Y ESTRATEGIA POR SÓLO 9'95€



www.fxgamestudio.com

MEMORIES OF MARS

¡Las auténticas crónicas marcianas!

No hay mayor desafío que la misma supervivencia. Y no hay mejor lugar para ponerte a prueba que más allá de la Tierra. ¡Marte nos espera!





«Memories of Mars» nos ofrecerá de todo: acción, aventura, multijugador, estrategia... El desafío de sobrevivir en un mundo online persistente y completamente hostil será impresionante.

Nuestro periplo empieza de forma confusa. Despertamos... ¿dónde? Todo está oscuro y lo que nos rodea parece un extraño almacen o, lo que es aún más siniestro, un laboratorio. No hay nadie; solo objetos, mesas, gráficos, pantallas y poco más. En el suelo encontramos lo que parece, quizás, un arma. Debe serlo, porque también hay munición y botiquines. Una puerta al fondo de la estancia nos invita a ser superada, pero un mensaje nos avisa de que debemos usar el casco que tenemos junto a ella para salir a la superficie. ¿Qué superficie? ¿Dónde estamos? Tras atravesar el umbral, el rojo, brillante y fascinante horizonte de Marte nos contempla. Pero, ¿qué hacemos aquí?

Este confusión, en realidad, no es tal, pero hemos querido narrarla tal y como cualquier jugador se enfrentará a los primeros minutos de «Memories of Mars», el nuevo juego de Limbic Entertainment –responsables de, también, «Might & Magic: Heroes VI»–. Y no lo es porque hemos tenido la suerte de asistir a una visita de la superficie marciana con la guía de los propios creadores del juego.

«Memories of Mars» será un título donde, como nos comentaron sus responsables, la fantasía futurista se combina con la ciencia ficción más realista, teniendo en cuenta aspectos clave de la exploración espacial –recursos minerales, influencia de las radiaciones solares, gravedad, creación de recursos para la supervivencia...–. Un juego en el que el objetivo, que acabamos de mencionar, será sobrevivir a los desafíos que nos ofrecerá el planeta rojo... y otros jugadores.

No estamos solos

«Memories of Mars» se podría reducir en su definición a un juego de acción y supervivencia multijugador. Está pensado para cooperar y competir en uno de los entornos más hostiles que se puedan imaginar. Y la historia del jyego nos lle-

> **“Una fantasía de ciencia ficción cuyo realismo ofrecerá un desafío de supervivencia único”**

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Limbic Ent./505 Games
- **Fecha prevista:** Primavera de 2018

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción multijugador**, que combinará desafíos de exploración y supervivencia.
- Seremos un clon humano que deberá **sobrevivir en la superficie de Marte**, en equipo.
- Usaremos **recursos de antiguas expediciones y crearemos otros**, usando minerales e impresoras 3D.
- Podremos **combatir con grupos de otros jugadores** por los recursos disponibles.









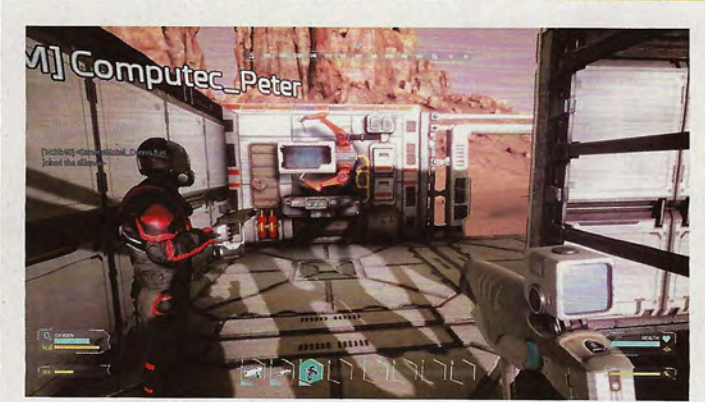
Explorar las antiguas estructuras y edificios abandonados nos procurará valiosos recursos, pero también podremos encontrar peligros dentro, incluso jugadores rivales que pueden emboscarnos si nos han detectado antes de que lleguemos.

va a un siglo en el futuro, donde despertamos en Marte como un clon –al igual que el resto de jugadores–, que debe averiguar la razón de su propia existencia, cooperando con otros jugadores, mientras usamos los recursos de las estructuras de las antiguas minas marcianas.

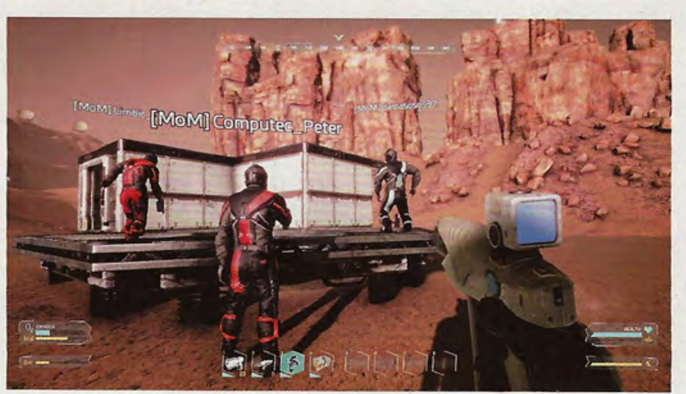
La trama nos cuenta que el planeta se intenó colonizar y explotar en sus recursos minerales, pero se abandonó la idea –y todo lo allí construido– por su inviabilidad. Era demasiado costoso. Pero atrás quedaron tecnología controlada por una IA que se ha deformado y... ¿humanos? que nunca volvieron a la Tierra.

La razón por la que nos han despertado como clones es un misterio, y explorar el planeta será el primer paso, buscando el apoyo de otros jugadores y formando alianzas para construir refugios, recolectar recursos, generar más recursos a su vez

SOBREVIVIR EN MARTE SOLO TIENE UN CAMINO: ¡CREA TU BASE Y TUS RECURSOS!



La supervivencia del equipo pasa por crear las estructuras y recursos necesarios para el equipo, no solo para ti. Obtener minerales, transformarlos, crear la base y fabricar herramientas como las impresoras 3D será la clave.



Cada pequeño objeto y recurso ha de ser fabricado, aprovechando también los recursos abandonados en las antiguas estructuras marcianas. Pero cosas como la munición tendrán que ser repuestas con las impresoras 3D.



y combatir por lo poco útil que queda en Marte con otros jugadores. Supervivencia en estado puro, en definitiva.

Sobrevivir a Marte

Algunos artefactos mecánicoos descontrolados se unen a la amenaza constante de otras alianzas de jugadores, que lucharán con todo por los recursos. Construir será posible gracias a herramientas especiales que usan los minerales –a recolectar– de Marte como recurso. A su vez, podremos construir impresoras 3D que nos facilitarán construir armas, munición, más herramientas de construcción –un concepto recursivo– y definir estrategias de exploración, supervivencia, combate y demás.

Los desafíos serán constantes en un mundo de juego persistente en el que tendremos objetivos y misiones que cumplir, además de la exploración completamente libre de los 16 km cuadrados del mundo de juego, los 85 puntos de interés –con eventos especiales– que habrá y la construcción y el saqueo de todo tipo de edificios, recursos y estructruras. La acción no es brutal, pero es letal en su realismo. Es ciencia ficción, pero realmente te sentirás allí. Un viaje muy prometedor. ¿Te vienes? **A.P.R.**

SOLO NO PUEDES; CON AMIGOS, SÍ

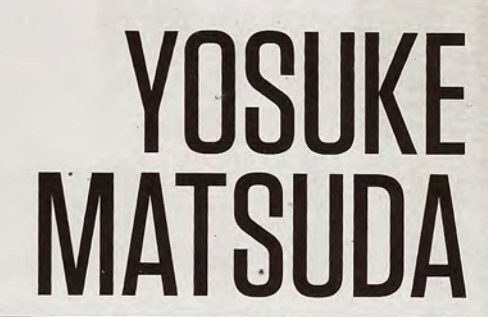


El concepto de «Memories of Mars» como título multijugador se aplica a todos los apartados del diseño de acción, como se ha visto, pero en el combate es aún más relevante. La ayuda y apoyo del equipo es vital.



Si un compañero cae herido, socorrerlo ayudará a que se recupere, pero habrá que cubrir a quien lo ayude. Si muere, reaparecerá en la base, pero un miembro menos en el combate es algo crítico, aunque sean segundos.

¿Qué es ese haz de luz que sale de aquel edificio lejano? Cuando veamos algo así durante la exploración de la superficie marciana significará que se ha activado un evento especial. Puede ser algo que implique obtención de recursos, la irrupción en el edificio de un grupo de jugadores o... ¡quién sabe! Marte encierra muchos secretos.



PRESIDENTE Y CEO DE SQUARE ENIX. LICENCIADO EN POLÍTICA EDUCATIVA. ENEMIGO FINAL. 54 AÑOS.

Se convirtió en presidente de Square Enix en 2013 tras la dimisión de Yoichi Wada. Un lustro en el que ha llevado a la compañía nipona a una compleja reestructuración de su estructura y filosofía empresarial.

Entre los cambios que ha introducido en Square Enix se incluye la descentralización de las aprobaciones de proyectos, lo que ha ayudado a potenciar los estudios de desarrollo asociados por todo el mundo. Un hito, teniendo en cuenta la rígida jerarquía corporativa de las empresas niponas.

Asegura que la saga «Deus Ex» continuará con nuevas entregas, pero no confirma en qué sentido, plataformas ni cuándo veremos una nueva entrega.

En su mano ha estado el resurgimiento de sagas como «Final Fantasy» y «Nier», apostando a la vez por nuevas franquicias fuera de Japón como «Life is Strange», o el resurgimiento también de «Tomb Raider» y «Hitman», una estrategia que considera vital para el crecimiento sostenido en el tiempo de la compañía.

Le encanta la RV y su potencial asociado a juegos, pero sigue viéndola como una tecnología que aún debe abaratarse y ofrecer un hardware más refinado y ligero para triunfar.

Le han convertido en uno de los jefes finales en «Final Fantasy XV» y «Nier Automata», en éste junto al presidente de Platinum Games, Kenichi Sato, también como jefe final.



Sitio oficial de la revista Micromanía – Punto de Encuentro de los PC Gamers
micromanía.es
INICIO
NOTICIAS
TECNOLOGÍA
TALLER
RETROMANÍA
fromdoctopdf.com
3 pasos sencillos
1) Haga clic en "Comenzar aquí"
2) Descargue desde nuestro sitio web
3) Obtenga el conversor de archivos gratis
Comenzar aquí
¡YA EN TU KIOSCO!
¡Juego de regalo en descarga!
Sniper Ghost Warrior
Analizamos el portátil gaming MSI GE63VR 7RF Raider
Probamos el MSI GE63VR 7RF Raider, un portátil gaming con un perfecto equilibrio de potencia, tamaño y precio, para disfrutar de todos los juegos actuales.
Así es el sistema del camino hacia la gloria de Overwatch para 2018
Tráiler de la nueva expansión de Civilization VI que llega en 2018
Anunciado Ode, el nuevo juego experimental de Ubisoft
MÁSMÓVIL
900 696 920
FIBRA GRATIS
PARA SIEMPRE
LA QUIERO
LO NUEVO
Nuevo tráiler de Devil May Cry HD Collection